SUPER GAMEPOWER

GRÁTIS: pôster gigante da Lara!

PLAYSTATION MAGAZINE

Chegue ao final bom de
PARASITE EVE II

NOVA CULTURAL
Nº 1
R$ 4,00
12722

314 DICAS!

- ✔ Gran Turismo 2
- ✔ Street Fighter EX 2
- ✔ Resident Evil 3
- ✔ Ready 2 Rumble
- ✔ Toy Story 2
- ✔ Tomorrow Never Dies
- ✔ Nascar 2000
- ✔ Medal of Honor

PlayStation 2:
Como vai ser o lançamento do novo console no Japão

Agora com + páginas

ISSN 1517-6509
000001
9 771517 650002

TOMB RAIDER IV DETONADO

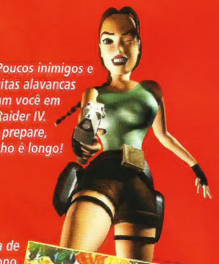
Solução de todos os quebra-cabeças e localização de todos os itens do jogo

SUPER GAMEPOWER

PLAYSTATION MAGAZINE

Rufem os tambores! Esta é a primeira edição da PlayStation Magazine, que sai da linha de especiais da SuperGamePower para ganhar as bancas a cada dois meses. E que primeira edição! Tudo foi feito no maior capricho, com jogos de primeira. Para começar, são 24 páginas só de detonados, divididas entre Parasite Eve II, mais uma obra-prima da Square, e Tomb Raider IV, da gatíssima Lara (que tem a honra de posar para a primeira capa da revista). Mais oito páginas de dicas, com códigos e truques para Gran Turismo 2, Street Fighter EX 2, Resident Evil 3, Ready 2 Rumble e Tony Hawk's Pro Skater. E, para abrir a edição com chave de ouro, uma matéria especial sobre o PlayStation 2 com uma lista com todos os jogos que devem ser lançados nos próximos meses e uma Pré-Estréia com os games que prometem esquentar o ano. Tá esperando o que? Vire logo a página!

CHEFE



Poucos inimigos e muitas alavancas esperam você em Tomb Raider IV. Mas se prepare, o caminho é longo!

Seqüência de Chrono Trigger, Chrono Cross traz o melhor dos RPGs da Square

Parasite Eve II traz de volta as malvadas mitocôndrias e a gatíssima Aya

Sumário

Circuito Aberto 4
Pré-Estréia 8
Legend of Dragon 14
Chrono Cross 15
Samurai Shodown: Warriors Rage .. 16
Tomb Raider IV 18
Parasite Eve II 32
Dicas 42

Ilustração de Capa: *ROKO*

Cartas

Estou jogando Final Fantasy VIII, mas não estou conseguindo achar a pedra Shadow na vila de Shumi. Também não encontro o navio Seed após o episódio em que Laguna mata o dragão vermelho. Por favor, me ajudem.

Felipe Reis
Niterói, RJ

MK: *a pedra Shadow fica na entrada da Shumi Village. Procure um Draw Point, a pedra está atrás de uma coluna quebrada. Quanto ao navio, vá até a casa de Eclea, a casa com farol. O Seed Ship está pertinho dela. Boa sorte, Felipe!*

Olá amigos! Para jogar Final Fantasy VIII, estou seguindo as dicas do Detonado da edição número 20. Mas quando chego no navio White Seed Ship, não consigo fazer nada. Na revista, vocês escreveram que tenho de conversar com todo mundo até Elone se matar. Já fiz isso e não obtive resultado. Por favor, sejam mais específicos!

Eduardo Neubauer
União da Vitória, PR

LM: *cara, para acabar com Elone, vá para os fundos do navio. Lá tem uma salinha e, nela, rola um papo que faz Elone pular do barco. Continue seguindo o Detonado para arrasar, falou?*

Em Resident Evil 3, depois de matar os dois monstros e chegar à porta em que aparece o filme, como descubro o código que deve ser colocado no computador para abri-la?

Elifas Serra Ferreira
Campo Limpo Paulista, SP

LM: *o código para abrir a porta é o nome do produto que aparece no filme. Então, você já sacou o lance, né? É só pegar o nome do produto e usar no computador.*

Em Silent Hill, não consigo achar o gerador no segundo andar da escola. Já coloquei as duas medalhas na torre do relógio e a porta não abriu. Vocês poderiam me ajudar?

Rodrigo Kenji
São Paulo, SP

BG: *vá até o segundo andar e procure a escada que está no canto inferior, à direita no mapa. Daí, é só subir a escada e ligar o gerador.*

Caros amigos da PlayStation Magazine, há poucos dias adquiri um PlayStation com todos os acessórios. Mas estou tendo dificuldades para usar o Memory Card. Será que vocês podem me explicar como usá-lo, de um jeito mais simples do que o do manual? Gostei muito do aparelho e quero aproveitá-lo ao máximo.

José Wagner Ribeiro
Ribeirão Preto, SP

MK: *coloque o Memory Card na entrada que está acima da entrada do joystick. Depois, coloque o jogo e ligue o videogame. Quando o jogo pedir para salvar o game, obedeça. Quando quiser usar o Save game, basta selecionar a opção Load no próprio jogo. Pra finalizar, se você desejar apagar o game do Memory Card, deixe a tampa do PlayStation aberta. Entre na opção Memory Card e apague o jogo.*

Existe algum código de Game Shark para Metal Gear Solid Integral para abrir o modo de jogo Mistery? Quando vi a revista número 18 fiquei doido. Me ajudem!

Clarles Ribas dos Santos
Itapeva, SP

LM: *mister Charles, os códigos do Mistery Level são 800E5522 FFFF e 800E5524 FFFF.*

Pessoal da PlayStation Magazine, por favor, me forneçam alguns truques do jogo Winning Eleven 3: Final Version. É muito importante pra mim. Obrigado!

Gilberto Nascimento
Guarulhos, SP

BG: *Giba, só alguns truquezinhos? É só isso mesmo? Tá bom, vamos lá! Quando estiver com o time extra da Romênia, termine o modo Cup com a Romênia no modo Hard para liberar a nova selecão. No modo League, termine com qualquer selecão de dificuldade Hard para que apareça a nova seleção. Para liberar as seleções All-Star em qualquer modo, pressione ↑↑↓↓←→←→X ○.*

Existe alguma dica para Tony Hawk's Pro Skater?

Gustavo Ferreira
Florianópolis, SC

LM: *dá para selecionar fases, Gustavo. Anote aí: pause o jogo, aperte e segure L1 e digite □○↑←←. Comece um novo jogo para a dica funcionar.*

Escreva sempre para a PlayStation Magazine, a melhor revista especializada em PlayStation do planeta!! O Chefe quer saber sua opinião sobre o que rola aqui.

PlayStation Magazine
Caixa Postal 3342
São Paulo, SP
CEP 01060-970

A SONY SE PREPARA PARA SOLTAR A FERA

O novo PlayStation chega às lojas no início de março para revolucionar o mundo dos games e arranjar encrenca com o mercado de DVD

O bug do milênio já é assunto para enciclopédia. Agora, a data mais aguardada por muitos, pelo menos pelos gamemaníacos, é 4 de março de 2000, quando a Sony deve lançar o PlayStation 2, revolucionando o mundo dos games. A meta é vender 1 milhão de unidades no Japão logo na estréia. Mas não é só o número de vendas previsto pela Sony que faz do PlayStation 2 um acontecimento. O novo console deve disputar com o Dreamcast o título de melhor videogame do mundo. Além disso, vai incendiar o mercado de DVDs, já que é o primeiro console com capacidade para ler esse tipo de tecnologia. A Sony não está brincando em serviço. O processador do PlayStation 2 leva vantagens, em quase todos os quesitos, sobre o Pentium III, da poderosa Intel. A quantidade de dinheiro envolvida em tudo isso é de fazer sorrir o mais sério dos adultos. Com tanta grana na história e tanto suspense, não faltam especulações. Tem gente que afirma até que o console poderá gravar e exibir filmes como se fosse um videocassete. Por enquanto, a Sony não demonstrou preocupação com os boatos. Ao contrário, a empresa quer mais é pôr lenha na fogueira, combatendo em todas as frentes. Já é certo que o PS2 não usará como sistema operacional o Windows CE, do concorrente Dreamcast. A base de dados operacional do console é o Linux, que oferece inúmeras vantagens em relação ao sistema da Microsoft. Por exemplo, é mais versátil e está melhor adaptado às linguagens de programação atuais. Além disso, é mais flexível. Isso quer dizer que se um programador quiser executar uma função que o sistema operacional não possui, poderá incorporá-la ao Linux.

JOGOS E MAIS JOGOS

Frente às facilidades técnicas e ao poder de processamento do novo console (veja ficha técnica nesta página), não há programadores que resistam ao PS2. As previsões mais animadas contam com 128 títulos lançados em apenas seis meses. Tudo isso sem contar as centenas de jogos lançados para o PlayStation, que rodarão normalmente no PS2. Entre os games que vêm aí estão **Kessen**, **Crossfire**, **Ninja Gaiden** e **The Bouncer** (veja a lista completa na página ao lado). A Namco e a Square – que garantiram grande parte do sucesso do PlayStation – já estão mais que ligadas no lançamento do PlayStation2. A Square está até dando um tempo nos RPGs para colocar no mercado games de luta. Para encarar os pepinos que as softhouses preparam, boas ferramentas. O formato do controle será o mesmo do controle Dual Shock do PlayStation. A diferença fica por conta dos botões, que passarão a ser analógicos, com exceção dos botões Select e Start. O Memory Card vai ter a capacidade de armazenamento de 8 MB e será 1200 vezes mais rápido que o atual Memory Card. Para você ter uma idéia, dá para gravar até dois cartuchos Chrono Trigger, do SNes, ou ainda 16 cartuchos do Sonic 1 para Mega no Memory Card. Haverá apenas duas entradas para controles e o Multitap, que permite que até 5 jogadores joguem, continuará sendo o mesmo. O mesmo acontece com o PocktStation, ainda novo.

CUIDADO COM A EMPOLGAÇÃO

Um console tão poderoso não vai custar muito baratinho. O preço é de aproximadamente U$S 371, ou, convertidos, R$ 700,00. Outro motivo para ir com calma: por enquanto só jogos e DVDs japoneses rodarão no PS2.

A FICHA DO PLAYSTATION 2

Preço: 39,800 ienes (U$ 371, R$ 700)

Dimensões:
- Largura – 301 mm
- Altura - 78 mm
- Profundidade - 178 mm
- Peso: 2,1 kg

Padrões aceitos:
- CD-ROM de PlayStation
- CD-ROM e DVD-ROM de PlayStation 2
- CD de música
- Vídeo de DVD

Lançamento: 4 de março do ano 2000 (Japão)
Até o natal de 2000 nos EUA, Europa e Ásia

Entradas/saídas:
- 2 entradas de controle
- 2 portas para Memory Card
- 1 saída múltipla de sinal de vídeo e áudio
- 1 saída ótica de sinais digitais de áudio e vídeo
- 2 portas USB
- 1 porta IEEE1394
- 1 interface PC Card Type III

Inclui:
- 1 controle Dual Shock 2
- 1 Memory Card de 8 Mega
- 1 CD demo
- 1 cabo vídeo composto
- 1 cabo de força

TODOS OS JOGOS PREVISTOS PARA O PLAYSTATION 2

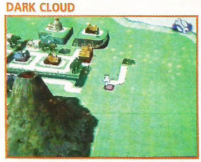
Fabricante	Nome	Gênero
I4 Corporation	Al IGO 2001	Esporte
	Al Mahjong 2001	Esporte
	Al Shogi 2001	Esporte
Kaga Tech	Tetsuman Menkyokaiden	Outros
Art Dink	Let's Go to the A-Train 6	Simulação
Idea Factory	Sky Surfer	Esporte
Ascii	Panic Surfing	Esporte
	The flower, the sun and the rain	Ação
Asc	Billiard Master 2	Esporte
Astral	American Arcade	Pinball
Asmik	Side Winder Max	Simulação
Imagineer	Wild Wild Racing	Corrida
VR One	3D Real Drive	Simulação
Wep Systems	New Cool Boarders	Esporte
Xing	Fighting Illusion K-1 Grand Prix	Luta
Execo Development	Touge no Battle	Corrida
Enix	BBD 2000	Simulação
	Fighting QTs	Outros
	Exotica	RPG/ação
	Star Ocean 3	RPG
	Sonett	Simulação
	Bust a Move 3	Musical
MTO	Tuning Car Race	Corrida
Electronic Arts	X-Fire	Ação/tiro
Gust	Fly High	Corrida
Capcom	Street Fighter EX3	Luta
	Onimusha	Ação
	Resident Evil Series	Ação
Genki	Story of Tamamayu 2	RPG
Koei	Zeld Narcist 2	RPG/simulação
	Mahjong Taikai III	Esporte
	Kessen	Simulação
	Shin Sangoku Musou	Ação
	Soldnerschild 2	Simulação/RPG
Konami	Gradius III & IV	Tiro
	Drum Mania	Musical
	Powerful Pro Baseball 7	Esporte
	World Soccer 2000	Esporte
	Mahjong Yarouze! 2	Outros
Sun Corporation	Shanghai 5	Quebra-cabeças
	Street Mahjong Trance Majin 2	Outros
UEP Systems	New Coll Boarders	Esporte
Victor Interactive Software	Let's Become a Pilot!	Simulação
Video System	F-1	Corrida

THE BOUNCER

WRESTLING

GRAN TURISMO 2000

DARK CLOUD



Fabricante	Nome	Gênero
Sunrise Interactive	G Breaker	Simulação
Jordan	1 on 1 Government	Ação
Square	The Bouncer	Luta
	Wrestling	Luta
Spike	World Rally Championship	Corrida
Seta	Perfect Golf 3	Esporte
	Ide Yohksuke No Marjan Kazoku 2	Outros
Sony	Fantavision	Ação
	Q Remix (Devil Dice Remix)	Quebra-cabeças
	Spisash Dive	Ação
	Gran Turismo 2000	Corrida
	Dark Cloud	RPG
	I and the Demon	RPG
	Popolo Crois III	RPG
	Densen	Ação
	Tenchu 2	Ação
	Boku to Maoh (The King and I)	RPG
	L'Arc en Ciel	Música
Titus Japan	Roadstar Trophy 2000	Corrida
	Robocop	Ação
Taito	Densha de Go! Series	Simulação
Takara	Choro Q HG	Corrida
Duzz	Lake Masters EX	Esporte
T&E Soft	3D Golf	Esporte
Tecmo	Kunai	Ação
	Unison	Ação
Tommy	Grappler	Ação
Namco	500 GP	Corrida
	Shin Ridge Racer	Corrida
	Tekken Tag Tournament	Luta
Hudson	Bloody Roar 3	Luta
	Bomberman 2001	Ação
Bandai	Gundam	Ação
JVC	Let's be a Pilot 2	Simulação
Video System	F-1	Corrida
Fujimik	Bakuryuu 2	Esporte
From Software	Armored Core 2	Simulação
	Eternal Ring	RPG
Magical	Catch Bass Club	Esporte
	Pro Golfer	Esporte
	Koushien 2000	Esporte
Riverhill Soft	World Neverland 3	Simulação
Locus	FX Pilot	Tiro
Yuki Enterprise	Morita Shougi	Outros
Warashi	Soul Surfing	Ação

STREET FIGHTER

KESSEN

RIDGE RACER 5

TEKKEN TAG TOURNAMENT

Acesso através de qualquer computador do mundo ligado à Internet. Totalmente grátis.

Zipmail. A maneira mais prática e segura de ter um e-mail personalizado para enviar e receber mensagens.

zipmail
um serviço www.zip.net

Zipmail.
O carteiro que
nenhum
cachorro pega.
Endereço:
www.zip.net
a internet simples, ridiculamente simples.
zipchat
zipzine
zipnotícias
ziptravel
zipmail
zipkids

Pré-Estréia

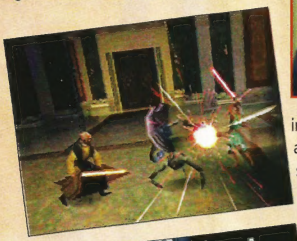
JEDI POWER BATTLES

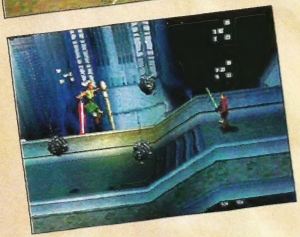
LUCAS ARTS

Luta

P.STATION

Star Wars: Jedi Power Battles não é apenas um game de luta: é luta e aventura. Qui-Gon Jinn, Obi-Wan Kenobi, Mace Windu, Plo Koon e Adi Gallia são os cavaleiros Jedi que podem ser escolhidos por você para encarar mercenários e droids em dez situações diferentes e, como se não bastasse, o vilão Darth Maul também pode aparecer pelo caminho. Cada personagem tem uma característica especial. O jovem Obi Wan tem agilidade e muita saúde, mas é inexperiente. Mace Windu luta rápido, além de poder aumentar o poder de seu sabre de luz. Qui Gon já não tem saúde de garotinho, mas é imbatível na defesa. Adi Jedi é rápida, bate bem, mas suas habilidades em combater não são lá grande coisa. E Plo Koon, o mais forte de todos, é também o mais devagar entre os Jedi. As ruas de Theed, os pântanos de Naboo, os desertos de Tatooine, muitos obstáculos e desafios também estão em presentes.





Disponível no 2º semestre

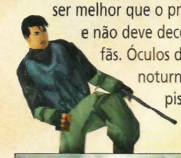
SYPHON FILTER 2

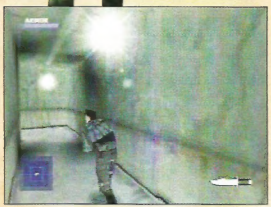
989 STUDIOS

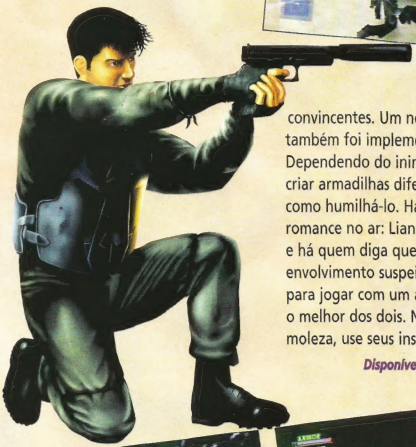
Ação

P.STATION

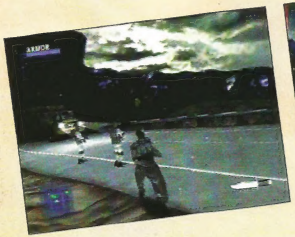
Syphon Filter terminou quando Gabe descobriu que a agência para que trabalhava estava por trás do vírus Syphon Filter. A tal agência arrumou um jeito de jogar a culpa em Gabe, que agora precisa livrar sua barra. Esta seqüência de **Syphon Filter** promete ser melhor que o primeiro game e não deve decepcionar os fãs. Óculos de visão noturna, binóculos, pistolas automáticas, granadas e até mesmo um arco e flecha são alguns dos apetrechos disponíveis nesta aventura. Destaque ainda para os efeitos especiais que estão demais. São explosões e vidros estilhaçados muito convincentes. Um novo sistema de alvo também foi implementado. Dependendo do inimigo, você pode criar armadilhas diferentes e escolher como humilhá-lo. Há cheirinho de romance no ar: Liang Xing está de volta e há quem diga que ela e Gabe têm um envolvimento suspeito. Pra terminar, dá para jogar com um amigo e ver quem é o melhor dos dois. Não conte com moleza, use seus instintos e boa sorte!







Disponível em março



Pré-Estréia

MORTAL KOMBAT SPECIAL FORCES

MIDWAY

Luta

P.STATION

Um **Mortal Kombat** com estilo de **Tomb Raider** que exigirá do jogador 50% de Soc! Pow! e 50% de intelecto. Este é **Mortal Kombat Special Forces** que só não se chamará Mortal Kombat Mythologies Special Forces para economizar espaço no título. Novos personagens, tanto do clã Black Dragon quanto do Special Forces aparecerão. Embora o fim do jogo seja sempre o mesmo, cada personagem terá um jeito diferente de chegar lá. Dependendo da situação encontrada, personagens que estão juntos poderão se separar e, mais tarde, voltar a se encontrar. Embora você possa topar com três inimigos ao mesmo tempo, só lutará com um por vez. Quando derruba um, você ganha o direito de encarar o próximo. É a nova geração **Mortal Kombat**.

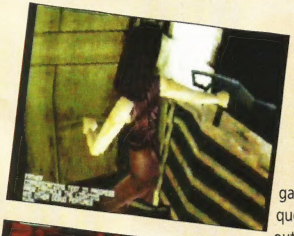
Disponível no 1º semestre

ALIEN RESSURECT

ARGONAUT

Ação

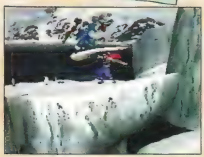
P.STATION



O quarto filme da série Alien serve como base para **Alien Ressurrection**, o game. Um grupo de mercenários e Ripley 8 – Elen Ripley, o clone alien híbrido – têm de fugir do navio militar Auriga, que está empesteado de serezinhos esquisitos. Só que fugir sem destruir o mal não resolve o problema e essa turma terá de detonar os laboratórios do pirado Dr. Wren, que andou fazendo experiências de clonagem e criou seres bonitinhos como Ripley's Crow. Entre os personagens do game está Call, a mecânica do navio, que no filme era Wynona Ryder. Os outros 4 personagens são Johner, Christie, Ripley e Di Stephano. A dublagem foi feita pelos atores.

Disponível em abril

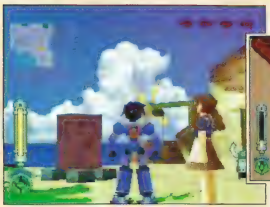
STRIDER 2
CAPCOM
Ação
P.STATION



Depois de dez anos, Strider está de volta. **Strider 2** deve fazer a alegria de veteranos e surpreender por continuar sendo um game 2D. As técnicas de rolar, deslizar e pular estão melhores. Além disso, novas armas e poderes permitem a Strider Hiryu destruir até uma barreira de plasma. Será possível também pegar vários power-ups que poderão ser adicionados a sua barra de vidas. É difícil dizer se **Strider 2** terá tanto sucesso quanto o primeiro. O caminho está aberto.

Já disponível

MEGA MAN LEGENDS 2
CAPCOM
RPG
P.STATION



O primeiro **Mega Man Legends** não chegou a ser um estouro. Agora, a Capcom providenciou alterações e **Mega Man Legends 2** deve ficar muito melhor. Mega Man deve salvar Roll, que foi sequestrada por Tron Bonne. A animação do Tron Bonne é muito boa. Ele gesticula e tem expressões faciais bem definidas. Pode até ser o vilão, mas rouba a cena.

Sem data prevista de lançamento

TENCHU II
ACQUIRE
Ação
P.STATION

Você é um honrado ninja que só mata criaturas perversas ou homens malvados. Em **Tenchu II** suas missões são passar por lugares sem ser notado, executar algumas tarefas definidas pelo seu mestre e se livrar dos que se meterem com você. Outras missões mais complicadinhas também irão aparecer. Além das bombas de fumaça, poções para dormir e explosivos que estavam disponíveis na primeira versão, Tenchu II promete mais armas e ferramentas para ajudá-lo a detonar.

Sem data prevista de lançamento

GLOVER 2
HASBRO INTERACTIVE
Ação
P.STATION

Uma luvinha que pode aparecer de várias formas e tamanhos. Isto é **Glover**, aquele jogo esquisito da luva, em sua segunda versão. Algumas coisas não mudaram, mas você pode se preparar para mais interatividade. Começando pelos inimigos. Com eles, nada de moleza. Você terá de pegá-los, bater (tap tap) neles e jogá-los no chão. E pensar que você é uma inofensiva e ingênua luvinha, hein? **Glover 2** é mais rico em detalhes e variedade que o primeiro. É esperar e conferir.

Disponível no 1º semestre

Pré-Estréia

TYPE S
SQUARE
Esporte
P.STATION 2

Quer correr num Toyota? Que tal um Mitsubishi? Ou será que você prefere um Honda? Essas e outras marcas japonesas de automóveis devem estar presentes em **Type-S**. A Escape, empresa que está desenvolvendo o jogo, conseguiu licenças das grandes indústrias japonesas para usá-las no game. Realidade é outro ponto forte no jogo. Uma câmera dentro do carro permitirá ver as mãos do piloto no volante. As corridas

devem rolar nos circuitos de Suzuka e Tsukuba, os dois bastante detalhados. Melhor pra você, que poderá sentir a sensação de estar a toda numa pista japonesa. Tempo e dinheiro de montão estão sendo investidos em **Type-S**. O resultado deve compensar.

Disponível no 2º semestre

NEED FOR SPEED: PORSHE UNLEASHED
ELECTRONIC ARTS
Esporte
P.STATION

Mais de 50 Porshes diferentes devem aparecer na versão para PlayStation de **Need for Speed: Porsche Unleashed**. A licença da Porsche estava nas mãos da poderosa Sony, mas agora a Electronic Arts deve fazer um game para saudosista nenhum botar defeito. E não basta correr, estraçalhar o carro em curvas e giros alucinantes. Cuidar das máquinas direitinho vai render uma boa grana. A EA também quer deixar o jogo menos manjando, por isso as corridas devem rolar em 5 países diferentes e as rotas serão diferenciadas.

Disponível em março

DESTRUCTION DERBY 3
PSYGNOSIS
Esporte
P.STATION

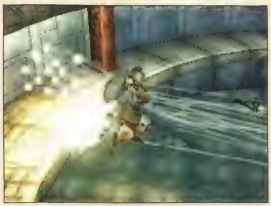
Em time que está ganhando não se mexe, certo? Errado, mexe-se sim e para melhorar. É por isso que **Destruction Derby** já está em sua terceira versão. Com a promessa de ser mais violento e ter efeitos mais próximos da realidade, o game deve arrebentar. São 25 corridas diferentes e você pode deixar o carro com a sua cara. Além dos modos já conhecidos, **Destruction Derby 3** terá uma arena para esquentar a briga.

Disponível no 2º semestre

ARMORED CORE 2
FROM SOFT
Ação
P.STATION 2

Trinta anos não foram suficientes para que Armored Core deixasse de existir. Vem aí **Armored Core 2**, a nova versão do game. Novas missões estão presentes e mais de dois jogadores poderão lutar na arena usando seus mechs prediletos. Trabalhar seu próprio mech também será necessário. É possível, mas ainda não é certo, que haja um sistema para editar emblemas, design do mech e alterar cores. A matriz de 64x64 deve mudar para 128x128, o que deixará o jogo mais rico em detalhes. São 13 as opções de medidores que poderão ser selecionadas na tela. Entre elas estão: medidor de altitude, display de temporatura, tempo restante, temperatura dos mechs etc.

Disponível no 2º semestre



WILD WILD WEST
SOUTH PEACH INTERACTIVE
Ação
P.STATION

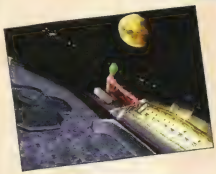
WWW. Não, não estamos falando da World Wide Web, ou Internet, mas de **Wild Wild West** um jogo de aventura em que você vai encarnar James T. West e Artemus Gordon. Os dois aparecem em diferentes etapas do jogo e têm a missão (simplesinha!) de salvar Ulysees S. Grant, ninguém mais, ninguém menos que o presidente dos EUA. O visual deve ser parecido com o de **Resident Evil** e **Metal Gear Solid**.

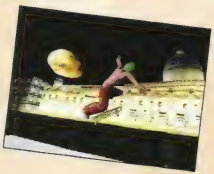
Disponível no 2º semestre

STREET SK8ER 2
ELECTRONIC ARTS
Esporte
P.STATION

Street Sk8er 2 está de volta com gráficos muito melhores, novos personagens e maior número de pistas (que também estão maiores). A réplica da rampa mais famosa do mundo é uma das novidades que prometem agitar o game. A Electronic Arts não incluiu nenhum skatista da vida real. Isso poderia descaracterizar o jogo, o que não é a intenção da EA, que quer melhorá-lo sem mudanças radicais. Se a idéia é boa, uma mexidinha pode até ser melhor que um game novo.

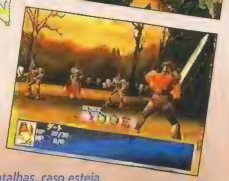
Disponível em março





Lançamentos

DICA: com a cidade totalmente destruída, fale com todos as vítimas para obter informações sobre seu próximo destino



DICA: nas batalhas, caso esteja com um life baixo, use os itens para melhorar a sua vida. Nesse meio tempo, você não será atacado pelos inimigos

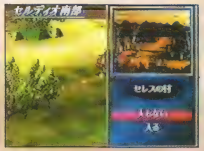
dentro da prisão, após o líder da gangue falar algo sobre Shana e observar uma bola de cristal. Durante o jogo, preste atenção nas pedras que estão pelo caminho. Elas transformarão seus personagens em dragões, o que aumentará bastante seu poder de ataque. Preste atenção também nos sistemas de combo: durante as batalhas você poderá acabar com os inimigos em uma única jogada. Cada 20 combos executados levam você para um nível de experiência superior.

DICA: fale com esse cara no vilarejo para melhorar seus ataques, magias e combos nas batalhas

Por Marcelo Kamikaze

Boas demos de introdução e gráficos de excelente definição são provas de que a Sony caprichou em **Legend of Dragon**, RPG que não fica nem um passo atrás dos da Square. Quando a história começa, Rose está na floresta olhando uma esmeralda. De repente, surge um bando de animais que destroem e queimam todo o vilarejo. Na cidade, cheia de chamas, muitas pessoas são mortas. Mas a aventura pra valer mesmo começa

DICA: no momento em que for atacar, preste atenção nos quadrados e fique pressionando C para acionar o combo. A cada 20 combos executados você passa de Level



DICA: quando estiver no mapa das cidades e quiser explorar alguma delas, escolha a opção de baixo e aperte qualquer botão

DICA: quando pintar algum ponto de interrogação na tela, aperte □ para passar pelo obstáculo

DICA: na floresta pegue a trilha ao alto e siga para a direita para encontrar, no meio das árvores, um baú secreto

Por Bill Games

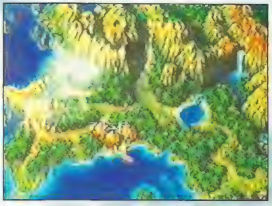
Viajar no tempo e modificar a história é o sonho de muitos aventureiros. **Chrono Cross**, nova versão de **Chrono Trigger**, aposta nesse sonho. A versão para PlayStation está muito boa. A Square não decepciona e mantém a tradição com demonstrações cinematográficas tanto na introdução quanto no desenrolar do jogo. Os gráficos em 3D são outro ponto alto. Em relação às batalhas, pouco mudou. Houve pequenas alterações nos movimentos dos personagens durante a luta, mas os ataques principais, que acontecem quando dois personagens se juntam para atacar, continuam iguaizinhos. Se as batalhas permancem como antes, o mesmo não acontece com os personagens. Da versão anterior, só Lucca Camel sobreviveu. **Chrono Cross** é uma aventura longa, mas o que se poderia esperar de uma viagem no tempo? Abasteça seu quarto com salgadinhos e refrigerantes e prepare-se: para terminar esta aventura, serão necessárias, no mínimo, 40 horas.

DICA: para não demorar muito pelos cenários, ande com o botão R1 pressionado para o personagem correr

DICA: leve o trio para o centro desse palácio para dar seqüência à aventura

DICA: não demore muito para escolher a opção de ataque, se não, o inimigo ataca

DICA: use a opção Elemental para lançar as magias no inimigo. Cuidado pois elas são contadas



DICA: no mapa das fases, para explorar alguma nova cidade, ande com o personagem até a cidade desejada e quando aparecer o nome do local aperte o botão para entrar

DICA: levante as duas janelas da casa para a luminosidade entrar

DICA: pelas saídas laterais do vilarejo você entra no mapa das fases

DICA: o velho que fica no vilarejo ensina novas magias para usar nas batalhas. Venha com bastante energia pois o cara briga bem

Lançamentos

Por Marjorie Bros

Foram vinte anos de paz e felicidade, lá lá lá... Tudo muito bom, tudo muito bem até que um espírito maligno surgiu para deixar o clima chatinho, mas bem chatinho mesmo, outra vez. Assim começa **Samurai Shodown: Warriors Rage 2**. Da versão anterior restaram apenas dois personagens: Hanzou e Haoh Maru. Tem também o Nakoruru, que agora é um pequeno (grande) espírito e deverá ajudar seus companheiros a vencer o espírito malvadão para tudo poder ficar numa boa de novo. Para essa tarefa, eles vão usar suas espadas, claro. Dependendo do personagem, o número de fases é diferente. A diferença entre essa versão e a arcade é a utilização de gráficos poligonais, o que deixou os samurais quadradões. Cenas de cinema e som bem legais dão ao jogo um gostinho de quero mais. De resto, a SNK fez um jogo simples, mas que, mesmo assim, deve agradar pelas qualidades. Que, diga-se de passagem, tem de sobra.

DICA: não tenha pena do inimigo. Se ele cair no chão, continue batendo

Todos os personagens possuem 2 tipos de especiais, sendo que um deles deixa o inimigo desarmado

DICA: aproveite o tempo de recuperação para elaborar um ataque

DICA: apertando + + X, seu personagem fica mais rápido para fazer combos. Só vale com a barra de especial cheia

DICA: contra as Oboro Amazons, evite usar a barra de especial. Abuse dos golpes de longa distância

DICA: com Haohmaru pule com , , ←↙↓↘→ +

DICA: com Hanzou, →←↙↓↘→ + , quando reaparecer, ←↓↙ +

DICA: com Seishiro, pule com , ↓↘→ + , ↓↘→ +

Quando uma revista é especial mesmo, ela acaba virando a número 1.

PlayStation Magazine agora é uma nova revista bimestral. São mais páginas, mais dicas, mais macetes e tudo que você precisa para tirar o máximo do seu PlayStation.

PLAYSTATION MAGAZINE

NOVA CULTURAL

Grátis! Poster gigante da gatíssima Lara Croft.

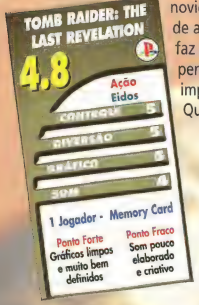
Prepare-se para uma verdadeira avalanche de dicas, macetes, códigos, reportagens e tudo que você poderia querer saber sobre os jogos do PlayStation.
A cada dois meses, você ficará totalmente por dentro de todos os lançamentos, terá os melhores jogos detonados e encontrará dezenas de segredos e informações exclusivas. Comece já esta supercoleção.
Com certeza, ela ainda vai dar muito o que jogar.

Detonado

TOMB RAIDER
THE LAST REVELATION

Por Lord Mathias

A supergata Lara Croft está de volta no melhor Tomb Raider de todos os tempos: **Tomb Raider IV: The Last Revelation**. Desta vez, a aventura rola no antigo Egito e começa quando nossa heroína ainda é uma adolescente (mesmo pequenininha ela é linda!). Lara e o Dr. Von Croy – o sortudo professor da Larinha – estão na terra dos faraós em busca de um valioso artefato. Mas o tal de Croy joga no time do mal e quer o artefato para ressuscitar o faraó Seth. O professor fica preso em uma tumba e, anos depois, Lara Croft volta ao Egito para pôr tudo em pratos limpos. Apesar de longo, são pelo menos 18 horas de jogo, em **The Last Revelation** há poucos inimigos para destruir. O que rola mesmo é muita exploração. Os gráficos estão excelentes e a jogabilidade é nota 10. Entre as novidades estão as armas Sniper, tipo de arma com mira telescópica que faz com que seu alvo pareça estar pertinho de você. Mas Lara Croft impõe respeito mesmo desarmada. Que gata!



Acione o buraco para fazer a sala encher de areia. Agora você pode pegar o símbolo

Combine os símbolos para formar o Eye of Horus e use-o aqui nessa parede

Corra, pule em direção à corda e use o botão X para se agarrar. Use o botão R2 para balançar e o botão de pulo para soltar

Espere o cara acionar a armadilha antes de seguir e pegar mais um símbolo

Espere o doutor acionar a armadilha antes de passar

Na corrida contra o doutor, caia aqui ao invés de seguir pendurado. Suba pela parede

Espere o rolo passar e siga rapidamente em frente e à direita como mostra a foto. Em cima, vire de costas, escorregue e, na beirada, pule para chegar ao outro lado

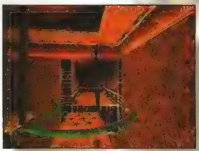
Do primeiro quadrado da sala, pule nos quadrados com luz (cima, direita, cima, esquerda e cima) para liberar as grades e conseguir mais um símbolo

Siga por essa passagem para alcançar a corda no andar superior

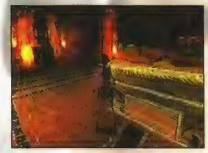
Use o símbolo nessa estátua

Seja rápido. Pegue a estrela e pule para um dos lados antes que as estacas o peguem

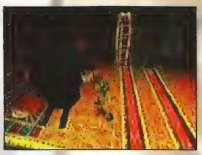
Use a estrela aqui



Tome cuidado com as lâminas. Pule lâmina por lâmina para não ser atingido



Use o botão X no sarcófago para pegar o amuleto de Horus



Empurre a estátua até essa marca no chão. Ignore as mumias e siga pelo sarcófago de uma delas

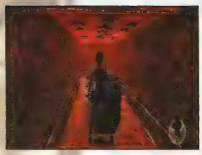
Aqui, você encontra outra estrela. Pegue-a

Use o botão L2 para passar por baixo das estacas

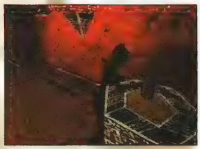
Aqui nessa sala puxe essa corda

Use a estrela aqui

Dessa posição, corra, salte e use o botão X para agarrar a corda

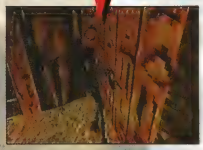


Depois de passar pela corda, você encontra aqui mais um símbolo

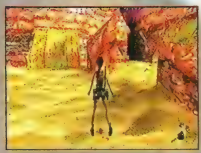


Pegue esse símbolo e rapidamente siga pela passagem à direita

Seja rápido e corra usando o botão R2 para chegar até o outro lado antes que a areia suba por completo



Coloque um dos símbolos nessa parede e o outro na outra parede



Detone todo mundo e pegue a chave perto de um dos corpos. Use a chave para dirigir o jipe

Pule e use o botão X para se agarrar à alavanca e acioná-la

Acione esse buraco para liberar as grades

Aqui você encontra mais um dos símbolos

Depois de se pendurar no teto e atravessar até aqui, acione esse interruptor

Depois de liberar a porta, acione esse buraco para baixar o pilar

Detonado

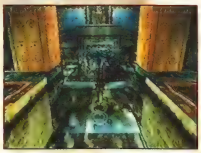
TOMB RAIDER
THE LAST REVELATION

Use o símbolo atrás dessa estátua

Aqui você encontra o símbolo que deve ser colocado na outra estátua

Siga por essa passagem na parede acima

Suba pelas barras e, nessa posição, aperte o botão de pulo para cair na plataforma

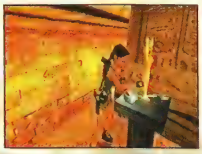


Agora você pode andar sobre a água. Siga até a estátua

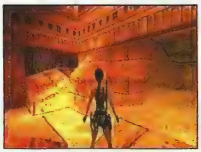
Use o botão X para abrir passagens como essa embaixo d'água

Você encontrará outro interruptor para acionar

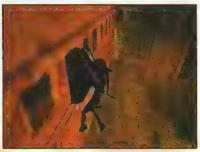
Olhe no espelho para usar a abertura no teto



Agora você pode pegar o Sun Goodess

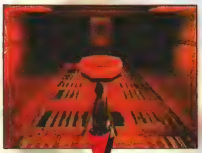


Veja a passagem na parede à esquerda

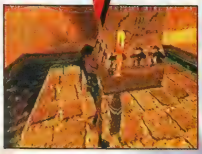


Pendurado no teto, chegue próxino da parede e solte. Use o botão X para agarrar a alavanca

Atire na bola para derrubá-la e fazer um buraco no chão



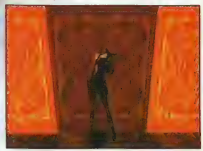
Nessas salas, posicione as alavancas sempre para o lado esquerdo. Puxe a corda e, após a explosão, suba na plataforma e pegue o Sun Disk



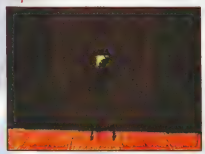
Aqui, combine o Sun Goddess com o Sun Disk

Seja rápido: corra, pule e agarre-se ao teto para não ser pego pelos insetos

Acione o buraco na parede para liberar a porta do andar de cima



Espere as chamas diminuirem e acione o buraco da direita e o do meio para baixar o bloco do lado esquerdo



Nessa sala, acione todos os buracos para levantar as plataformas

Da plataforma, salte para o outro lado

Espere o fogo diminuir e acione o buraco para fazer parar as chamas no final da escada

Pegue o símbolo no altar assim que as chamas apagarem

Nesse minigame você aciona a tabela à frente para saber quantas casas seu peão vai andar. Depois de girar na sua vez, pise no quadrado da cor do peão que você deseja mover. Vence quem conseguir chegar com os três peões ao final. Não é nada difícil, apenas jogue

Suba pela barra e, quando estiver nessa altura, de costas para a entrada aperte o botão de pulo para cair certo

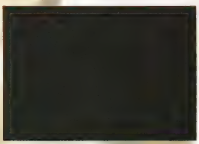
Coloque o peão verde à esquerda no local verde à direita e o peão verde à direita no local verde à esquerda e, finalmente, o vermelho, no local vermelho

Corra usando o botão R2 e, bem próximo do círculo, aperte o botão de pulo para passar numa boa

Acione a roda cinco vezes. Depois, rapidamente, corra pelas plataformas e alcance a porta antes que ela feche

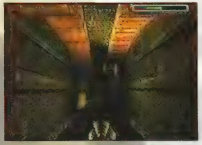
Ao final da corrida, você encontrará esse símbolo

Use o símbolo em um dos lados da parede. Pegue o outro símbolo e coloque no outro lado da parede



Acione esse buraco para encontrar a tocha

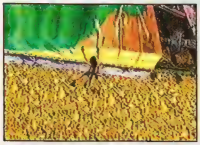
Acenda a tocha aqui e use-a para acender a tocha que está apagada



Use esse animal para quebrar a porta. Para isso, fique em frente da porta e saia da frente bem na hora do seu ataque

Da mesma maneira, use o animal nos interruptores

Pule e agarre nessa parte do vagão para alcançar o teto

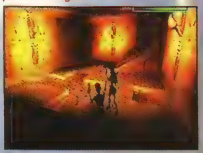


Pendure-se nesse outro vagão e siga pela lateral até o outro lado

No último vagão, pendure-se na lateral esquerda para encontrar essa passagem

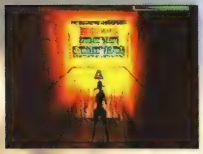
Após pegar o Crowbar, use-o para acionar essa alavanca

Use o Crowbar novamente no primeiro vagão

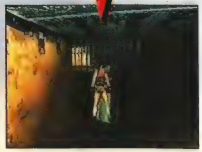


Olhe o reflexo no espelho para ver onde estão os espinhos e a Besta

TOMB RAIDER
THE LAST REVELATION



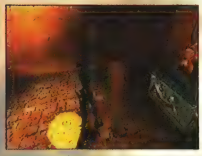
Use a Besta com a granada para eliminar todos os vasos de uma só vez



Combine o Wall Hook com o Broken Handle e use aqui para pegar a chave

Pegue a moeda em frente à máscara e saia do local pela passagem à esquerda

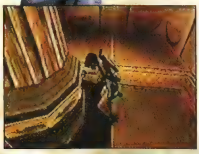
Desse ponto, pule e agarre-se ao buraco da parede



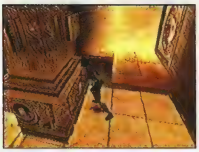
Use a moeda nessa máquina para fazer a corda subir

Passe correndo aqui e caia à esquerda para não ser atingido. Depois, siga pelo buraco na parede

Pegue o Broken Handle ao lado da vassoura e use o Crowbar para tirar o Wall Hook



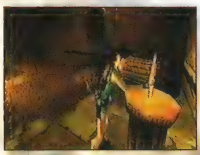
Puxe a coluna até a parte marcada no chão



Agora volte, puxe e empurre essa coluna até o final do corredor

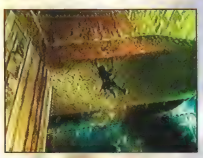
Corra para esse símbolo. Aqui, o fantasma que o persegue irá se desmaterializar

Pegue o Trident e suba pela escada



Você vai encontrar outro Trident mais à frente

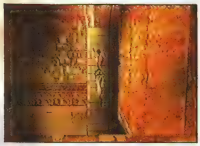
Corra, pule e se agarre na plataforma para alcançar a alavanca



Se pendure no vão e siga para a direita até o final

Após dar uma de Tarzan você consegue mais um Trident

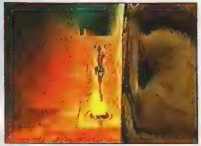
Mais à frente você encontra o último Trident



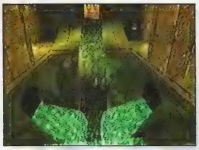
Para descer, corra, pule e se agarre na parede logo à frente

Ao lado esquerdo da fonte há uma parede que pode ser escalada

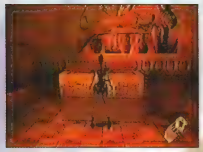
Coloque o Trident nas estátuas. São quatro no total. Uma estátua por sala



Aqui, corra, salte e se agarre na passagem. Para voltar, se pendure e siga para a esquerda, até o final

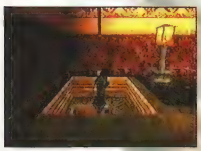


Após colocar os Tridents nas estátuas você poderá cair na água

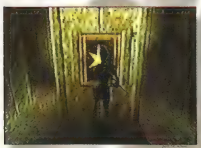


Nesse baú, você encontra a primeira parte da armadura de Seth

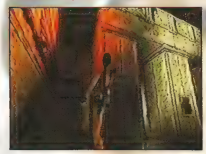
Nesse corredor, olhe para cima para encontrar uma passagem



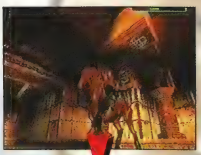
Tome cuidado com as lâminas. Desça quando a lâmina estiver um pouco antes de onde ela está na foto

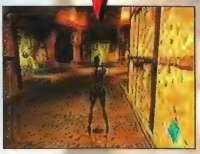


Use o Crowbar para retirar o símbolo da parede



No lado esquerdo do arco, há um lugar para subir

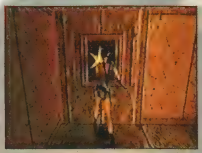




Detone o cavaleiro acertando o Horseman's Gem que está no peito dele. Depois, pegue o cristal

Use o Horseman's Gem aqui para abrir a porta. Puxe a corda que está dentro da sala

Abra o alçapão e mergulhe na água



Um dos caminhos vai levá-lo até mais dois símbolos

Coloque os símbolos nesses painéis para abrir as grades

Do anel maior para o menor, posicione os planetas na seguinte ordem: amarelo, laranja, verde, branco e azul

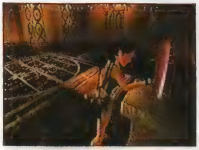
Acione uma alavanca qualquer, pule as duas outras da esquerda, acione as duas seguintes, pule mais duas e acione as que restaram em seqüência

Corra o mais rápido possível até a água para se livrar do foguinho chato

Deste ponto, pule e segure o botão X para acionar a alavanca

Depois de acionar a corda acima dessa cabeça deslize de costas, agarre, solte e agarre novamente. Use o botão L2 para subir até a passagem

Nessa sala, siga primeiro pela porta à direita



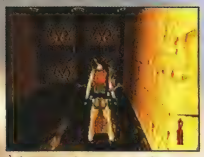
Aqui você encontra o Pharos Pillar

Pise nos dois círculos para fazer as chamas aparecerem

Aqui, pegue a tocha e acenda nas chamas. Jogue a tocha em cima das madeiras

Nessa sala você encontra o pergaminho Music Scroll

TOMB RAIDER
THE LAST REVELATION



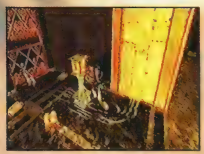
À frente você encontra o Pharos Knot

No templo submerso há duas entradas. Em uma, coloque Pharos Knot e na outra, coloque o Pharos Pillar

Daqui, pule e segure o botão de pulo para saltar novamente e alcançar a parte de cima

Aqui, salte quando estiver próximo da beirada e siga para a esquerda. Pegue o símbolo e salte para o outro lado

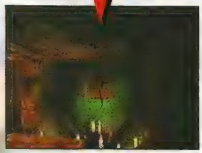
Pegue o Winding Key e acione o interruptor ao lado



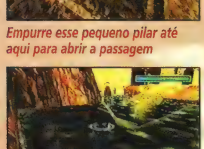
Empurre esse pequeno pilar até aqui para abrir a passagem

Retire o símbolo para a plataforma subir. Assim, você alcança o interruptor

Salte quando estiver próximo da beirada e siga rapidamente para o outro lado da sala



Dessa posição, corra e salte para o outro lado. Depois, faça o mesmo só que na direção da saída



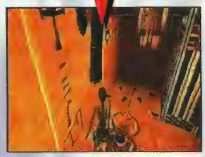
Siga por esse buraco à esquerda, em baixo da água

Pegue os dois símbolos que estão nessa sala

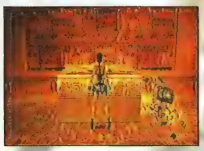
Faça o mesmo com o outro símbolo

Para sair da sala, corra e salte dessa posição para não bater na parede

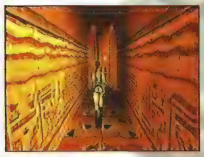
Coloque os símbolos na pirâmide e pegue o Mechanical Scarab



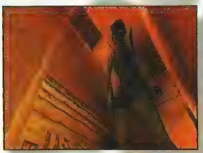
Combine o Mechanical Scarab com o Winding Key e use-os em cima da marca no chão. Isso irá desarmar as armadilhas



Nesse baú, você encontra a primeira parte da armadura de Seth

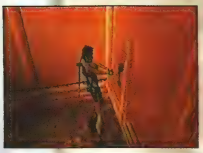


Use novamente o Scarab nesse corredor



Depois do corredor, olhe para cima e veja a passagem. Siga por ela

Aqui está a segunda parte da armadura de Seth



Use o Pharos Pillar aqui para abrir a passagem

Pegue o Small Madic Pack e depois siga pela plataforma ao fundo, à esquerda

Fique ligado, pois os inimigos vão atacar seu clone. Elimine-os o mais rápido possível

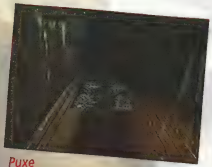
Aqui, há uma alavanca em cada lado. Pule e segure o botão X para acioná-las

Combine o Hathor Effigy com o Ornate Handle e use-os aqui para abrir a porta

Use a Besta com granada para detonar o cara

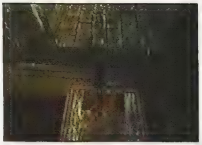
Nas salas, você encontra mais duas partes da armadura de Seth

Siga com a moto para esse lado e vá para a direita. Seja rápido

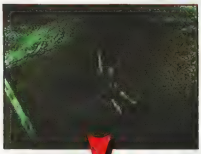


Puxe
o corpo de cima do alçapão e volte

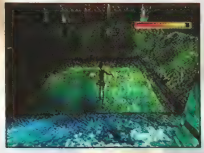
Siga por aqui e acione a alavanca para abrir o alçapão



Agora você pode subir no buraco da parede



Na sala próxima à piscina, olhe para cima para ver um vão na parede. Siga por ele e atire na coisa azul do outro lado



Corra até a piscina e caia nela. Volte para passar através dela

Siga pelo vão até poder subir. Depois, pule na direção da alavanca e segure o botão X para acioná-la

TOMB RAIDER
THE LAST REVELATION

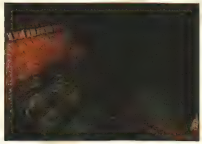
Volte, pegue a moto e siga pelo portão que abriu

Siga por essa rampa para alcançar o buraco na parede

Atire daqui no explosivo ao lado da metralhadora

Suba na plataforma ao lado da entrada para alcançar o vão na parede. Siga em frente

Chame o grandão e, o mais rápido possível, acione a alavanca para prendê-lo



Depois de prender o grandão, suba até a corda, salte e siga pelo buraco que está no chão

Use a moto para saltar o buraco

Acione a roda cinco vezes e corra através dela até a escada na parede. Suba rápido para não ser derrubado

Passe correndo por essa coisa usando o botão R2

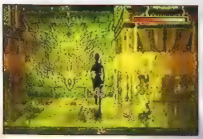
Depois de acionar as alavancas, suba aqui para acionar mais uma

Use a corda para alcançar a plataforma à frente

Depois de se aventurar no telhado, corra, pule e segure na passagem logo à frente

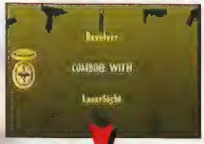
Prepare-se para um salto chato. Nessa posição, corra e salte para o lado direito. Pegue o Nitrous Oxide Cannister

Para voltar, corra, dê um salto e pressione ○ para não perder muita energia



Volte tudo, só que, perto do monstro, em vez de virar para a direita, siga em frente pelo buraco na parede. Volte para conversar com o cara

Corra da metralhadora seguindo para o lado direito e se esconda atrás das caixas



Use o Revolver combinado com o Laser Sight para acertar a parte de trás da metralhadora

Passe rapidamente entre os canos de vapor e use o Revolver combinado com o Laser Sight para detonar o cara que está ao fundo da sala

Use o Revolver combinado com o Laser Sight para acertar daqui a metralhadora que fica atrás

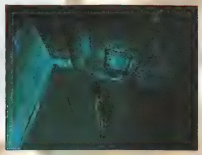
Na outra passagem com vapor você encontra um cartão. Com ele, as metralhadoras acertam você

Siga pendurado para o lado direito até o final. Tome cuidado com o vapor

Use o Crowbar no motor do jipe para pegar o Valve Pipe

Combine o Valve Pipe com o Nitrous Oxide Cannister e use na moto

Volte e vá com toda a velocidade por cima dessa escada



Aqui você encontra a tocha. Leve-a com você

Detone o cara da sala e acenda a tocha. Volte a use a tocha no sensor de incêndio

Use o Revolver combinado com o Laser Sight e atire no cadeado do portão. Pegue a chave no buraco da parede

Use o Revolver combinado com o Laser Sight e atire na pedra que está bloqueando o vão na parede

Volte e abra o alçapão. Mais à frente se pendure e siga para a esquerda até o final

Daqui, corra, salte e agarre-se no vão da parede

Use o Revolver combinado com o Laser Sight e atire no botão vermelho acima do painel

Siga com a moto pela escada da direita e passe pela passagem agora aberta

Pegue o Mine Detonator Body, o Handle na mesa e o Car-Jack Body atrás do carro

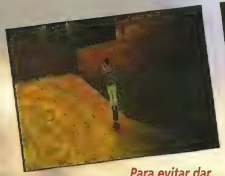
Aqui combine o Car-Jack Body com o Handle para quebrar a fechadura do alçapão

Empurre o carrinho com a caixa de madeira em cima para onde está caindo o raio

Pegue o Mine Position Data ao lado do corpo decaptado

Use o chifrudo para quebrar as caixas e liberar a passagem. Para isto, fique na frente das caixas e saia um pouco antes do impacto

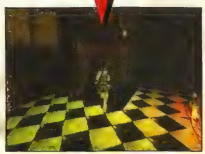
TOMB RAIDER
THE LAST REVELATION



Para evitar dar uma volta, pule dessa posição para se agarrar na parede e subir fácil

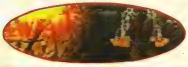
Volte com a moto para falar com o cara

Aqui use o Mine Detonator Body combinado com Mine Position Data para eliminar as minas. Acione o interruptor do outro lado



Pegue a tocha, acenda e queime a corda. Siga pelo buraco feito no chão

Volte e pegue a moto e siga pela porta. Passe pela cerca com a moto e salte para o lado direito



De costas para a escada, caia, segure e siga pelo vão da parede até poder se soltar novamente e se agarrar

Aqui, escorregue e deixe o botão de pulo acionado até alcançar a parede para se agarrar

Empurre o armário para revelar a passagem. Atire nas grades para quebrá-las

Em cada pedra há uma letra. De costas para a entrada, posicione as pedras: S em cima, N em baixo, W à esquerda e E à direita

Na próxima sala, quebre a caixa para encontrar o Metal Blade

Na água, siga para a sala onde há uma alavanca e acione-a. Agora, siga para as outras

Do outro lado, depois de mais alguns saltos, você encontra outra caixa onde está o Wooden Handle

Fique em frente às madeiras que bloqueiam a passagem até os cavaleiros se aproximarem. No momento em que ele golpear, saia da frente para acertar as madeiras

Combine o Metal Blade com o Wooden Handle e use na área em frente à lápide

Detone os guardas e pegue a chave no chão, perto de onde eles estavam

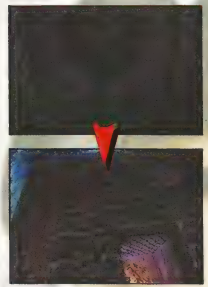
Atraia os animais para dentro das celas e feche-os lá dentro

Pegue o Old Script ao lado da caveira

Acione as pedras na seguinte ordem: direita, centro, esquerda. Siga para a porta que abriu

Use os binóculos nos buracos coloridos da parede para ver e anotar as seqüências dos interruptores para abrir as portas

Na primeira sala, siga pelo túnel da esquerda para encontrar o símbolo e não passe por cima dos alçapões. No túnel da direita você encontra a alavanca



Acione todos os buracos da parede para abrir o alçapão. Acione a alavanca na parede

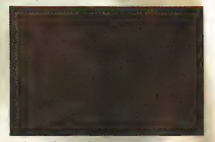
Essa é a terceira sala. Acione o terceiro buraco da esquerda para direita na parede da esquerda. Depois, acione o terceiro buraco da esquerda para a direita na parede ao lado

Aqui você terá de nadar até as salas e acionar as alavancas em cada uma delas. Ao cair na água, siga para direita, baixo, esquerda, direita e baixo para chegar à sala 1. Para chegar à sala 2, siga para cima, direita, esquerda, baixo e cima. Encontre a sala 3 indo para cima, direita, esquerda, direita e direita. A sala 4 está à esquerda, cima, direita e cima. E para encontrar a sala 5, vá para cima, cima e cima

Coloque os símbolos nos altares abaixo de onde você pegou as seqüências das portas

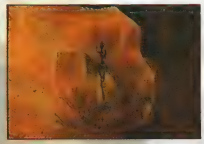
Aqui,
seja rápido e pegue os Holy Scriptures antes das brocas descerem

Para não ser atingido, pule da entrada da sala e, do centro da sala, pule novamente para a saída



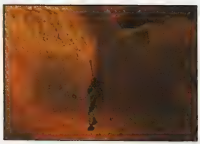
Suba pelas rochas e, nessa posição, pule no tampão para abri-lo

Use a besta com flechas de granadas para detonar rápido o escorpião gigante

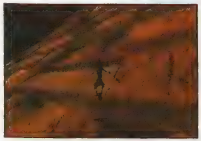


Desse ponto, corra, salte e deixe o botão de pulo pressionado para saltar pelas rochas até o outro lado

Ao entrar aqui, use rápido o Revolver combinado com o Sight para eliminar o escorpião antes que o soldado morra



Ao sair, siga para o morro à frente e à esquerda. Se pendure e ande para a esquerda até o final



Aqui, siga pulando pelas partes planas da pirâmide até alcançar a entrada

Use o Besta combinado com o Sight para acertar a estrela acima

Agora, pule aqui que e use a passagem que abriu

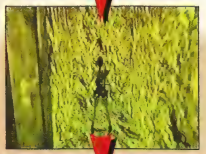
Use o Granade Launcher com a munição especial contra esse cara

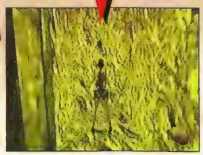
Pegue o primeiro Shaft Key na parede

Detonado

TOMB RAIDER
THE LAST REVELATION

Corra pressionando o botão R2 e aperte □ perto da lâmina



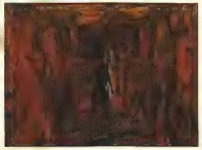


Para abrir as portas, use o Revolver combinado com o Sight e atire nos cristais que estão nas cabeças penduradas na parede. Durante o caminho você coletará o Small WaterSkin e Bag of Sand

Acione o interruptor ao lado da pirâmide

Siga pelas áreas planas

Fique em um canto. Quando o pêndulo estiver para encostar no lado em que você está, corra, salte e segure no outro lado



No final dos corredores você encontra a tocha apagada. Leve-a com você

Pegue o Jerrycan ao lado do caminhão

Use o Small WaterSkin nessa poça d'água para enchê-lo

Use o Small WaterSkin no prato da esquerda, o Jerrycan no do centro e o Bag of Sand no da direita. Acenda a tocha e use no prato do centro

Na sala ao lado, você pega um dos símbolos na parede

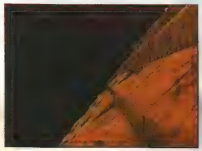
Use o Crowbar em frente à estátua da direita para abrir a porta

Na próxima sala você pega outro Shaft Key

Pule nos lugares mais planos para seguir em frente

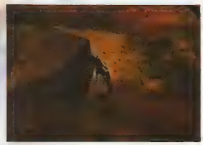
Daqui, salte para a plataforma no outro lado do vale

Salte mais uma vez, só que agora um pouco para a direita



Cuidado com as pedras que rolam. Aqui, ao tocar o chão, pule para trás para não ser atingido

Esse salto é um pouco chato. Com o botão R1 pressionado, ande para trás o máximo que puder. Depois, corra e salte para o outro lado

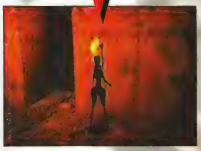


Na entrada, onde você dá de cara com uma vespa e um escorpião gigante, empurre essa pedra até o fim para abrir uma passagem na pirâmide

Aqui, siga sempre para a direita até encontrar a sala onde um inimigo o espera

Use o Crowbar para pegar outro Shaft Key

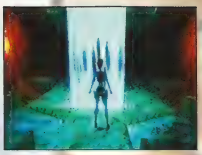
Fique em um canto e, quando a pedra começar a se mover para o lado oposto, corra



Pegue a tocha no centro da sala. Acenda sua tocha e use-a para acender as outras que estão apagadas. Siga pelo vão da parede da esquerda

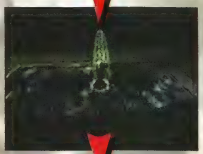
Use os Shaft Keys na parede

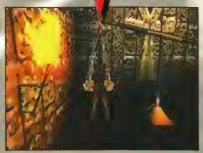
Volte à sala onde acendeu as tochas e entre pelo vão da parede da direita



Vire de costas, caia e segure nesse buraco para descer

Pegue o Large WaterSkin ao lado da caveira





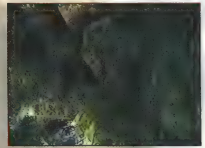
Você encontrará três salas como essa e terá de equilibrar a balança com o Small e Large WaterSkin.
Na sala 1, encha o Large e combine com o Small. Use o Large no vaso. Na 2, encha o Small e combine com o Large, encha o Small e combine com o Large, esvazie o Large e combine com o Small, encha o Small e combine com o Large. Use o Large no vaso. Na sala 3, encha o Small e combine com o Large, encha o Small e combine com o Large. Use o Small no vaso

Vire de costas, caia e segure nesse buraco. Desça escalando devagar até a plataforma no lado direito

Da plataforma, corra e pule na água para não se quebrar no chão

Use os Holy Scriptures nos quatro altares

Daqui para frente, ignore os ataques e pegue o Amulet of Horus no fundo da água. Siga para a rampa lateral

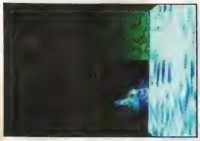


Após acionar a alavanca, siga para a direita para uma seqüência de pulos

Desse ponto, corra e pule para agarrar a plataforma à direita

Salte para o lado esquerdo da rocha no teto para não cair

Há um buraco na rocha logo à frente. Pule, agarre e siga por ele



Mais um salto para se agarrar. Depois, siga para a direita até a plataforma

Pule quando estiver na beirada para não errar a seqüência de saltos ou o jogo já era

Um jogo muito bom para um final mais ou menos. E, para variar, parece que Lara vai voltar...

Detonado

Por Lord Mathias

Parasite Eve está de volta e a maravilhosa gata Aya Brea chega arrebentando corações como a comandante da M.I.S.T., uma sub-divisão do FBI que investiga mutações genéticas em mitocôndrias. Lembrou do seu professor de biologia naquelas aulas de cruzar X com Z, né? A Square, dos já lançados *Final Fantasy VIII*, *Chrono Cross* e *Xenogears*, caprichou na segunda versão do jogo, que desta vez lembra *Resident Evil*, já que rola muita ação, há clima de terror no ar e não faltam quebra-cabeças. O som é muito manero, bem incrementado e as cenas de combate – que parecem de cinema – são mesmo show de bola! Essas qualidades deixam o jogo mais combativo, o que não rolava na primeira versão, bem RPG. *Parasite Eve II* tem 3 fases, bastante longuinhas. Em todas elas preste atenção em mesas, estantes e armários pra que você possa descolar itens. Em geral, os itens usados em armas são da mesma cor delas. Há ainda itens de cura e outros para resolver os quebra-cuca. Não se esqueça também de deixar a caixa de balas que você está usando sempre no colete (os coletes parecem armaduras). Na hora de encarar os inimigos, não pense: arrebente-os com rajadas de balas, usando a metralhadora bem rapidinho. A personagem principal é, claro, a poderosa Aya Brea, uau! Além dela, mais 7 personagens fazem parte da trama. A visão de *Parasite Eve II* é em teceira pessoa e tem variações de ângulo pra lá de interessantes. Se bem que pra ver a superAya, qualquer ângulo é de arrasar, é ou não é?

ENTENDENDO O SISTEMA DE MENUS

1 - o menu Use serve para você usar um item, geralmente para encher o HP e MP
2 - o menu Key é onde você consulta as chaves e anotações que você pegou durante o jogo
3 - no menu P.energy você seleciona as magias e também as habilita com os pontos de Exp
4 - o menu Map é usado para consultar um mapa pego durante o jogo, mas é sempre bom o auxílio do GPS
5 - no menu Option você regula as configurações de som, imagem e também personaliza seus menus
6 - no Slot marcado como Weapon você coloca a arma que vai usar e também a munição
7 - no Slot marcado como Armor você escolhe o tipo de colete que vai usar
8 - em Attachments você seleciona os itens sobressalentes que serão colocados no colete, que poderão ser usados durantes as cenas de combate

PARASITE EVE II

5.0

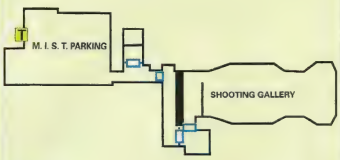
RPG
Square

CONTROLE 5
DIVERSÃO 4
GRÁFICO 5
SOM 5

Memory Card - 1 Jogador

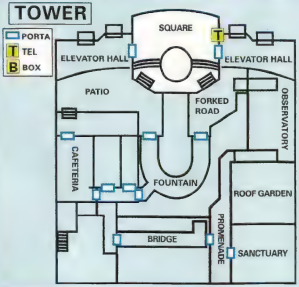
Ponto Forte	Ponto Fraco
Movimentação mais rápida e suave	Muita ação para quem esperava RPG

B1 MIST. CENTER



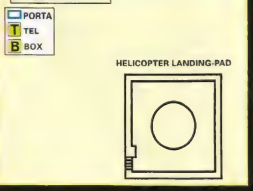
1F DRYFIELD

TOWER

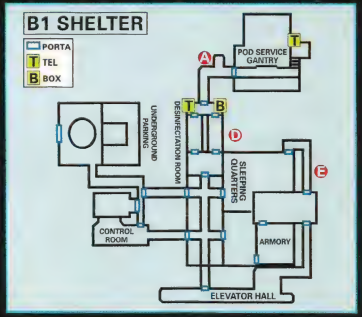


2F DRYFIELD

HELIPORT



B1 SHELTER



B1 DRYFIELD

Detonado

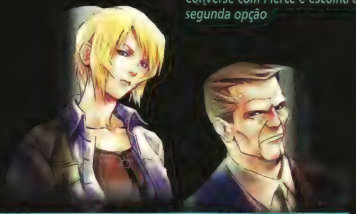
September 4,2000
8:18 PM
Centro, Los Angeles

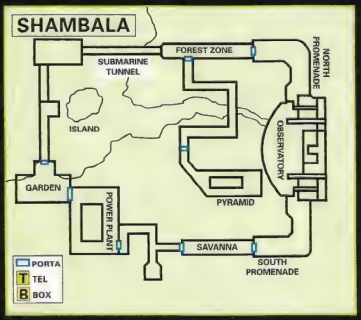
Pratique um pouco no estande de tiro. Nesse lugar compre armas e itens

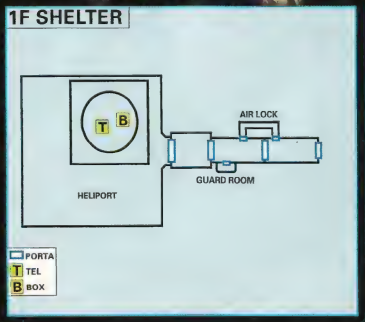
Adiante, pegue o telefone e salve o jogo se quiser

Pegue o item que está nessa prateleira

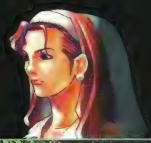
Converse com Pierce e escolha a segunda opção







September 4,2000
8:56 PM
Akropolis Tower, Los Angeles



Converse com o policial. Em frente, converse com o policial que está na porta

Siga para Cafeteria, mate os monstros e converse com outro membro da SWAT

Entre na porta próxima a Fontain. Na caixa amarela, pegue a chave

Antes de entrar no Sanctuary, pegue a arma do cadáver

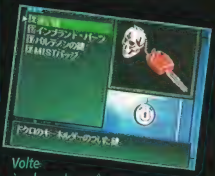
Verifique este painel

Depois da cena com Rupert, pegue a chave que está no chão

Consulte o monitor para obter o mapa

Na Cafeteria, mate o monstro e pegue o item como indicado na foto

Encaixe a chave que você pegou na caixa amarela no buraco A



Volte à sala onde você encaixou a chave e, no mesmo painel, encaixe a chave com chaveiro de caveira no buraco B. Na Fontain, pegue o lança granadas

Pegue o telefone, converse com Baldwin e salve o jogo

Nesse painel, observe os locais da Tower para se situar melhor

Siga pela porta que fica ao lado do telefone. Pegue a chave

Siga para Sanctuary usando a porta recém-aberta. No caminho, verifique o cadáver

Perto da estátua existe uma caixa com balas 9 mm. Use-a sempre para recarregar sua arma

Pegue o telefone novamente para contactar Baldwin. Vá para essa porta e entre

Siga para Bridge. Nesse painel digite 561 para erguer a ponte

Detonado

Siga por essa porta em direção à Garage

Converse com Douglas e pegue a chave com ele

Perto do carro, acione essa chave

Siga para o Room 6 e abra essa porta

Siga para o Heliport. Quando o inimigo passar, atire no cabo de força para paralisá-lo

September 5,2000
12:13 PM
Mojave Desert, Nevada

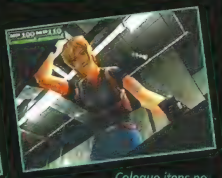
Na conversa com Rupert e Baldwin, verifique todos os papéis dados

Nesse painel, clique em Up, Turn e Down.

Desça pela escada da sacada

Acione a chave desse painel

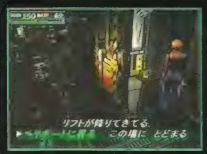
Quando estiver na ultima caixa de força, atire no cabo de força e, em seguida, mire e atire na válvula



Coloque itens no porta malas do carro, converse com Pierce e siga em frente

Aperte o botão colado à porta da Garage e abra essa porta

Saia correndo e evite os monstros, suba por essa escada



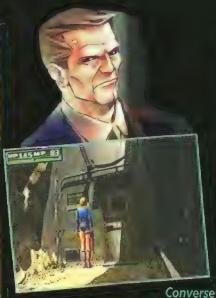
Pegue o elevador e suba até o Heliport

Na lateral do carro existe uma caixa de balas 9 mm

Volte ao Painel e digite novamente Up, Turn e Down. Abra o portão da Garage

Converse com Madigan. Acione a chave no painel

Vá até o topo da caixa e verifique o cadáver



Converse com Douglas pelo interfone

Siga para Driveway. Use a corda nesse poço

Use a ferramenta no armário

Desça da Water Tower e entre nessa porta

Acione todas as chaves que encontrar nos corredores

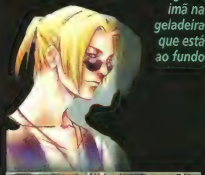
Contra esse chefe, atire e abuse das magias

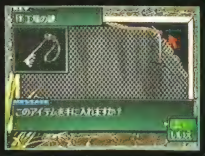
Pegue o imã na geladeira que está ao fundo

No tubo de ventilação perto do interfone, use o imã

Verifique esse armário (aperte o botão duas vezes)

Volte ao carro e retire os itens mais importantes dele





Puxe a chave devagar e arraste-a para essa posição

Volte ao Trailer Coach e converse novamente com Douglas

Vá mais uma vez ao Trailer Coach. Pegue a chave

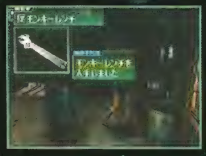
No banheiro do G & R, pegue o mapa

Siga para o Trailer Coach, converse com Douglas e compre tudo o que precisar

Abra essa porta para entrar no Lobby

Siga por essa porta. Ela fica perto da Water Tower

Siga o cachorro e pegue a corda



Na Garage, pegue a ferramenta nessa prateleira

Detonado

Digite 3033 (1881-1851 = 30, 1881-1848 = 33) para abrir a gaveta do caixa e pegar a chave mestre do Hotel

Abra essa porta que fica perto do Room 6

Para abrir esse armário, digite 4487 e use o item que pegou logo em seguida

Perto da parede pegue o reservatório de gasolina

Use o reservatório de gasolina nessa bomba que fica perto do seu carro

Vá para Garage e entregue o reservatório de gasolina para Douglas

Vá até o Room 6 e durma na cama

ATENÇÃO

Esse chefe influencia o final do jogo. Se você o matar, ganhará pontos para o final bom; se ele fuigir, prepare-se para o final ruim

Vá para o Trailer Coach e abra a caixa que está na frente de Douglas. Aproveite e vá em todos os lugares que ainda não visitou no Hotel. Vá até a Garage e converse com Madigan para seguir a diante

Na sala ao lado, desengate o freio e pegue a prancha mais ao fundo

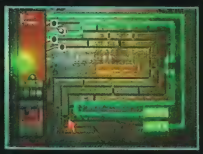
Encaixe a prancha na ponte quebrada e passe sobre ela

September 6,2000
12:06 AM
Mesa on the Outskirts of Dryfield, Monjave Desert

Mate todos os monstros até eles pararem de aparecer. Para isso, devie e deixe-os cair no precipício

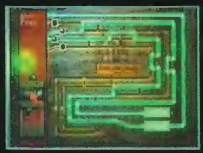
Após matar os monstros, entre na mina por essa porta

Siga direto até essa ponte quebrada. Verifique a ponte

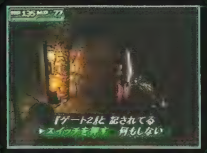


Retire o pino e encaixe-o na segunda posição (de cima para baixo) e acione a chave ao lado

Siga em frente, para matar esse chefe. Fique correndo e, se possível, atire nos tonéis para iluminar. Quando ele morrer, pegue o plugue



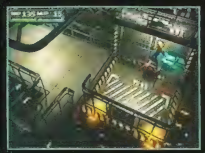
Volte, desligue a chave e encaixe o plugue na segunda e na terceira posição (de cima para baixo)



Vá até o local onde enfrentou o chefe, verifique essa moto e acione a chave

Volte novamente a esse painel, desligue a chave e encaixe os pinos na posição 1 e 4 (de cima para baixo)

Volte à motocicleta, acione a chave e abra esta porta



Mate o monstro e pegue os itens. Desça por esse elevador

Vá para Armory e compre tudo que precisar nesse computador

Vá para o Pod Access Tunel marcado com A no mapa do detonado. Use o elevador e vá para o lugar marcado com C no mapa B2. Depois de ser atacado, vá para o local marcado com D no mapa B1

Quando o gás começar a sair, entre na saída de lixo

Nessa parte do lixão, pegue as balas especiais de 9 mm e equipe sua arma

Fique um pouco afastado desse chefe. Quando ele começar a sugar o ar, atire em sua boca e use também magias de fogo nele

Vá para a única saída do lixão. Saia correndo do chefe, pise nesse local para a plataforma subir e fique nela até que ela esteja completamente elevada

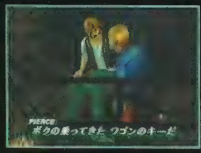
Atire novamente na boca do chefe e, quando ele avançar sobre a plataforma, pise no local de controle da plataforma mais à frente

Nesse painel digite 18 para fazer a água subir

ATENÇÃO

Nesse outro painel digite 15 para abrir o portão que leva ao Hotel, esse é outro ponto que afeta o final

Entre nesse portão para voltar ao Hotel



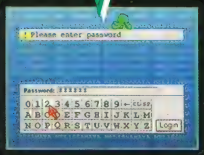
Siga o cachorro e converse com Pierce na Water Tower

Pegue a bolsa de gelo e leve à Pierce na Water Tower. Repita essa operação três vezes

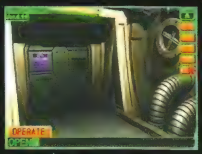
Abra o carro de Pierce e pegue o colete

Volte ao B1-e, no local marcado com E, mate o monstro e pegue o ID Card

Detonado

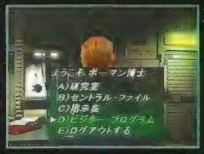


Para ir ao B2, use o elevador do Elevator Hall. Vá ao Laboratory e digite no computador A3EILM2S2Y



Desbloqueie todas as portas e elevadores. Desative o sistema de segurança e, para selecionar as portas, clique nos quadrados laranjados

Desça pelo elevador desbloqueado



Selecione o item D, serão feitas 3 perguntas aleatórias. Se você não entende japonês, não jogou o primeiro episódio ou, ainda, não manja muito de biologia terá de chutar as questões até acertá-las

Converse com Pierce no B1 Pod Service

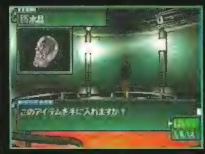
Nesse painel o importante são as figuras vermelhas, deixe-as nessa ordem. Vá para o Power Plant 1

Não atire nesse monstro. Destrua apenas o computador, como indicado na foto

Em North Promenade, observe essa figura. Agora vá para Pyramid

Pise na ordem: vermelho, amarelo, azul, branco, azul, branco, vermelho, amarelo, branco, azul, amarelo, vermelho. Agora pise 6 vezes no azul, 2 vezes no branco, 3 vezes no vermelho e 5 vezes no azul. Puxe a alavanca

Pare e mate todos os monstros da ilha. Desvie dos tiros



Verifique essa parte e pegue o item. Ele lhe dará a magia inferno

Vá para o Power Plant 2 e suba as escadas

Para matar esse monstro, faça a mesma coisa que fez ao matar o monstro da Power Plant 1

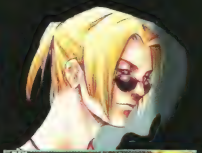
Vá até B2, olhe o mapa do jogo e vá para o local marcado com um ponto vermelho que pisca. Destrua as caixas de som

Atire somente na criatura. Tome cuidado para não atirar na criança atrás dele. Use as magias também

Atenda o telefone, verifique o quarto de Eve inteiro e verifique essa máquina. Converse com Eve e faça com que ela siga você até o elevador

ATENÇÃO

Depois do rapto de Eve, vá para o B1 Pod Service Gantry e use o telefone 2 vezes para pegar o memorando. O memorando influencia o final



Pegue o urso de pelúcia no Vehicular Airlock

Vá para o Underground Parking e pegue a chave. Verifique novamente o painel

No Guardroom, desative o sistema de segurança

Clique apenas nas teclas azul e amarela

No painel, aperte o botão duas vezes para abrir a porta, siga pela porta que está à frente

Entre no carro

No container você pode pegar itens que deixou em caixas anteriores

Nesse painel use o ID Card. Entre no carro novamente

Converse com Rupert e obtenha a Magnun

Dê o urso de pelúcia para o cachorro de Douglas cheirar. Mais para frente, há um soldado que vende armas

Acione esse painel para abrir a porta. Siga o cachorro de Rupert

ATENÇÃO

Vá para o B1 Golem Freezer e salve Pierce. Esse cena é difícil de acontecer na primeira vez que você termina o jogo. É outro fator que vai determinar o final

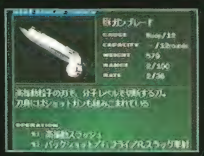
Depois das cenas, entre por essa porta

Evite gastar itens de cura nesse chefe, a magia inferno é a melhor opção

Quando a boca aparecer, atire com a Magnun assim que ela abrir

Contra o segundo chefe, use a magia inferno sempre que ele parar. Atire sem parar e use os itens nele

Dependendo do que você fez ou deixou de fazer, pode obter até 3 finais



Dependendo dos pontos acumulados durante o jogo, você vai obter uma arma especial quando jogar novamente. Essa arma será obtida durante o novo jogo. É possível obter até mesmo a Gunblade de Squall

Dicas

GRAN TURISMO 2

Super License
Ganhe todas as licenças (A, B, International A, International B e International C) para ter acesso à opção Super License.

Corrida Event Synthsizer
Ganhe a Super License para ter acesso à corrida Event Synthsizer no Gran Turismo League.

Créditos finais
Ganhe todas as corrida no Gran Turismo League para ter acesso aos créditos finais no disco Arcade.

STREET FIGHTER EX 2 PLUS

Jogue com Garuda
Para jogar com Garuda você tem de fazer todas as missões Rank E do Expert Mode de todos os personagens. Ou acabe o modo Arcade com 10 personagens diferentes.

Jogue com Shadow Geist
Para jogar com Shadow Geist você tem de fazer todas as missões Rank E e Rank C do Expert Mode de todos os personagens incluindo os secretos ou acabar o modo arcade com 15 personagens diferentes.

Jogue com Kairi
Para jogar com Kairi você tem de fazer todas as missões Rank E, Rank C e Rank B do Expert Mode de todos os personagens incluindo os secretos ou acabar o modo Arcade com 20 personagens diferentes.

Acionar os Bonus Stages
Faça as missões Rank D de 20 personagens.

Acionar o modo VS. Super Vega
Você precisa derrotar Super Vega no modo Arcade.

Acionar o modo Maniac
Faça todas as missões de todos os personagens no Expert Mode.

Lute contra Super Vega
Use 11 vezes o Meteor Combo (especial nível 3) para derrotar o adversário e faça 14 perfects.

TOMB RAIDER 4

Pular de fase

Posicione Lara na direção norte de acordo com a bússola e entre na tela de inventório. Leve o cursor até "Load Game" e aperte L1, L2, R1, R2, ↑. Em seguida, saia da tela de inventório.

Obs: *um jeito fácil de deixá-la virada para o norte é pendurá-la ou ficar de frente para algo que esteja virado para o norte. Em seguida, aperte Select para entrar na tela do inventório e a bússola vai ficar transparente confirmando a posição exata.*

Todas as armas, munição infinita e medipacks
Posicione Lara na direção norte de acordo com a bússola e entre na tela de inventório. Leve o cursor até "Small Medipack" e aperte L1, L2, R1, R2, ↑. Em seguida, saia da tela de inventório.

Todos os itens
Posicione a Lara na direção norte de acordo com a bússola e entre na tela do inventório. Leve o cursor até "Large Medipack" e aperte L1, L2, R1, R2, ↓. Agora saia da tela de inventório.

UEFA CHAMPIONS LEAGUE

Times eliminados
Termine os cenários da UEFA Champions League. Em seguida, uma opção para "Eliminated Teams" vai aparecer na tela de seleção de times no modo Exhibition.

ACE COMBAT 3

Simulador de missões
Acesse todos os cinco finais com o mesmo piloto, completando as 25 missões. Salve o jogo. Em seguida, volte para a tela título e carregue o jogo que você salvou. Em vez de entrar em New File, vá para a S-File. Selecione a opção para jogar um simulador de missões, podendo jogar qualquer uma delas, com qualquer avião e nível de dificuldade.

Controlar o replay
Durante o replay, aperte □ △ ○ X, L1 ou R1 para mudar os ângulos da câmera. Aperte L2 para adicionar um filtro, como se enxergasse por um óculos escuro. Aperte R2 para borrar.

MISSION: IMPOSSIBLE

Mensagem secreta dos programadores
Digite ITOPFSECRETT como o password abaixo de Load Game.

Assistir as sequências FMV
Digite SEECOOLMOVIE como o password abaixo de Load Game.

Modo Câmera Lenta
Digite IMTIREDTODAY como o password abaixo de Load Game e ignore a mensagem Bad Password.

Modo turbo
Digite GOOUTAMYWAY como o password abaixo de Load Game e ignore a mensagem Bad Password.

Super pulo
Digite BIONICJUMPER como o password abaixo de Load Game e ignore a mensagem Bad Password.

Desativar os inimigos
Digite SCAREDSTIFF como o password abaixo de Load Game e ignore a mensagem Bad Password.

Dica desconhecida
Digite GOFIRSTFRAME como o password abaixo de Load Game e ignore a mensagem Bad Password.

SOUTH PARK: CHEF'S LUV SHACK

Maior variedade de mini-games
Jogue com Cartman se quiser uma maior variedade de minigames. Ele é o único personagem que pode jogar os minigames Rodeo e Beefcake.

Mini-game Spank the Monkey
Neste minigame, repare que a bunda do macaco fica vermelha quando o Mr. Mackey o acerta e fica mais vermelha ainda quando é atingido. Para pegar a manha, fique esperto quando a bunda volta ao normal.

Bônus Beefcake
Coma todas as latas de Weight Gain 4000 no minigame Beefcake para assistir a uma animação extra no final.

WINNING ELEVEN 4

Time velho do Japão:
Vença as olimpíadas com o Japão.

Copa bônus
Vença todas as copas.

Times bônus
Vença todas as ligas e copas no nível de dificuldade Hard. Em seguida, os times European All-Star, World All-Star, Classic European All-Star e Classic World All-Star vão estar disponíveis.

Estádio bônus
Vença a Konami Cup em qualquer nível de dificuldade para ter acesso ao estádio Clubhouse no modo Exhibition.

WARPATH: JURASSIC PARK

Modos Single e Survival
Termine o modo Arcade em qualquer nível de dificuldade.

Personagens bônus
Termine o modo Arcade em qualquer nível de dificuldade com todos os dinossauros. Cada vez que terminar, você terá acesso a um novo personagem. No total você pode pegar 6.

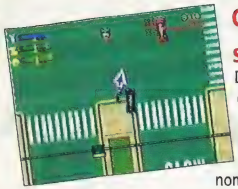
Modo Exhibition
Termine o modo Arcade em qualquer nível de dificuldade com os oito personagens normais e mais os cinco bônus.

Sequência FMV bônus
Termine o modo Arcade em qualquer nível de dificuldade com todos os 14 personagens.

Aparência diferente
Termine o modo Survival para conferir uma aparência diferente do personagem que foi utilizado. Aperte △ na tela Character Selection para mudar a aparência.

Invulnerabilidade
Termine o modo Survival sem usar nenhum continue para ter acesso à opção Invulnerability.

Dicas



GRAN THEFT AUTO 2

Seleção de fase
Digite ITSALLUP como o nome do jogador.

Invencibilidade
Digite LIVELONG como o nome do jogador.

Todas as armas
Digite NAVARONE como o nome do jogador.

Modo Turbo
Digite IGNITION como o nome do jogador.

Sem polícia
Digite LOSEFEDS como o nome do jogador.

Mostrar as coordenadas
Digite WUGGLES como o nome do jogador.

Level Maximum
Digite DESIRES como o nome do jogador.

Multiplicador 5X
Digite HIGHFIVE como o nome do jogador.

1 milhão de pontos
Digite BIGSCORE como o nome do jogador.

Inscrições básicas do Debug
Digite NOFRILLS como o nome do jogador.

Música do jogo
Toque a faixa 2 ou qualquer uma seguinte em um CD Player para escutar a música do jogo.

Mudar a estação
Enquanto estiver dirigindo, aperte ↑ para mudar de estação.

Livrar-se dos policiais
Entre no território de sua gangue e eles vão atirar nos policiais para você.

THRASHER: SKATE AND DESTROY

Pontos extras
Pause o jogo, segure L1 + L2 + R1 + R2 e aperte repetidamente ○ para aumentar sua pontuação até 5 mil.

40 WINKS

Todas as Dreamkeys
Pause o jogo na casa, segure Select e aperte ○ L1, L2, L1, L2.

Todos os Winks
Pause o jogo na casa, segure Select e aperte ← ↓ → → →.

Full cogs
Pause o jogo em qualquer lugar, segure Select e aperte ↓ R2, L1, ↑ R2.

Restaurar a vida
Pause o jogo em qualquer lugar, segure Select e aperte L1, ↑ → L2, ↑.

Restaurar as luas
Pause o jogo em qualquer lugar, segure Select e aperte ↑ L2, ← R2, ←.

Restaurar Zzz's
Pause o jogo em qualquer lugar, segure Select e aperte → L1, ↑ R1, L1.

Modo Cabeção
Pause o jogo em qualquer lugar, segure Select e aperte L1, ↑ → L2, ↑. Solte Select, segure-o novamente e aperte L1, ↑ → L2, ↑.

TOY STORY 2

Encher a energia
Quando sua energia acabar, saia rapidamente da fase e volte. Você vai ficar invencível.

Fase secreta
Na primeira fase, se conseguir 100 moedas ou mais, vá falar com Hamm e ele vai convidá-lo para a sala secreta chamada Woodys Workshop. Lá você vai receber truques e dicas para passar das fases seguintes.

Atalho para a orelha do Mr. Potatoehead
Na primeira fase, na sala em que Hamm está, pule na cadeira para atravessar a sala voando. Ao invés de pular na próxima plataforma, vire-se e pegue a orelha.

Ter acesso a todas as fases
Na tela título, aperte ↑ ↑ ↑ ↑ ↓ ↓ ↑ ↑ ↓ ↓ ↓. Se fizer certo, você vai acessar todas as fases, mas ainda vai ter de completar todas as missões para conseguir os Pizza Planet Tokens.

RESIDENT EVIL 3

Trajes alternativos

Termine o jogo no nível de dificuldade Easy com um ranking maior que F para acessar o traje que Jill usa no primeiro jogo e o traje de Regina de Dino Crisis. Termine o jogo no nível de dificuldade Hard com um ranking maior que D para ter acesso a dois trajes, C para ter acesso a 3, B para ter acesso a 4 e A para ter acesso a 5 trajes. Os três trajes adicionais são uma mini saia de policial, uma roupa de ciclista e uma de discoteca.

CLOCK TOWER 2

Power spell infinita

Na tela título, segure L1 + L2 + R1 + R2 e comece o jogo.

Usar o uniforme da escola

Na tela título, segure L1 + R2 + Select + △ e comece o jogo.

Sound Test

Na tela título, aperte ← ○ ↓ △ → □ ↑ X, L1, R2, L2, R1 + Start. Em seguida, a opção Sound Test vai aparecer abaixo do Option Mode.

Modo Extra

Consiga um rank A para ter acesso à opção Extra Mode na tela título. Neste modo você pode jogar minigames de Time Attack e Score Attack.

Conferir a biografia dos personagens

Acesse todos os 13 finais. Em seguida, selecione o modo Pamphlet e uma nova opção chamada Guide vai mostrar informações de cada personagem.

CROC 2

Supermenu

Na tela título, segure L1 e aperte △ ← ← → □, ↑ ↑ ← ○. Em seguida, durante o jogo, aperte L2 + R2 para entrar no Cheat Menu.

Cristais infinitos

Na tela título, segure L1 e aperte □ □ ○ ↓ ← → ← →. Comece a jogar, segure R2 e aperte □ durante o jogo para adicionar cem cristais no seu inventório. Repita a operação para conseguir quantos cristais você quiser.

READY 2 RUMBLE BOXING

Bronze class

Selecione Championship Mode no menu principal. Em seguida, selecione New Game e digite BRONZE como o nome do Gym para ter acesso a todos os lutadores da classe Bronze, no modo Championship.

Obs: *essa dica também dá acesso ao Kemo Claw no modo Arcade.*

Silver class

Selecione Championship mode no menu principal. Em seguida, selecione New Game e digite SILVER como o nome do Gym para ter acesso a todos os lutadores da classe Silver no modo Championship.

Obs: *essa dica também dá acesso ao Bruce Blade no modo Arcade.*

Gold class

Selecione Championship mode no menu principal. Em seguida, selecione New Game e digite GOLD como o nome do Gym para ter acesso a todos os lutadores da classe Gold no modo Championship.

Obs: *essa dica também dá acesso ao Nat Daddy no modo Arcade.*

Champ class

Selecione Championship mode no menu principal. Em seguida, selecione New Game e digite CHAMP como o nome do Gym para ter acesso a todos os lutadores da classe Champ, no modo Championship.

Obs: *essa dica também dá acesso ao Damien Black no modo Arcade.*

Trajes alternativos

Na tela Character Selection, aperte ○ + □.

Equipamento de treino barato

Selecione a opção Train Boxer no modo Championship. Em seguida, aperte ← e imediatamente X. Se fizer certo, você terá comprado um vidro de vitaminas de 25 mil por apenas 500. Você pode fazer isso com qualquer equipamento de treino, mas a vitamina é o que dá para economizar mais.

TARZAN

Modo Cheat

No menu principal, aperte ← ← → → ↑ ↓ ← → ↑ ↑ ↓ ↓. Em seguida, leve o cursor abaixo da opção Load Game para fazer o menu de truques aparecer.

Dicas

VIGILANTE 8: SECOND OFFENSE

Tela de password

Entre na tela de opções, selecione Game Status e leve o cursor até um dos personagens. Agora é só apertar L1 + R1 e digitar os passwords.

Tiro rápido: **RAPID_FIRE**
Supermísseis: **BLAST_FIRE**
Carros mais rápidos: **MORE_SPEED**
Carros mais pesados: **GO_RAMMING**
Ação rápida: **QUICK_PLAY**
Atrair inimigos: **UNDER_FIRE**
Modo câmera lenta: **GO_SLOW_MO**
Sem inimigos no modo Arcade: **HOME_ALONE**
Sem gravidade: **NO_GRAVITY**
Suspensão alta: **JACK_IT_UP**
Rodas grandes: **GO_MONTER**
Sem itens conectando as rodas: **DRIVE_ONLY**
Assistir ao final: **LONG_MOVIE**
Mesmos carros no multiplayer: **MIXED_CARS**

Fases originais

Pause o jogo, tire o CD e coloque o CD original do **Vigilante 8**. Se fizer certo, a mensagem V8 Levels Enabled vai aparecer. Coloque o CD **Vigilante 8: Second Offense** novamente e desista do jogo para acessar as fases do game original, assim como as novas fases.

Toque sua própria música

Pause o jogo, abra o console e tire o CD do jogo e ponha um de música. Quando o jogo recomeçar, a música do CD vai tocar.

SPYRO 2

Demo de Crash Team Racing

Na tela título, segure L1 + R2 e aperte □.

FIGHTING FORCE 2

Modo Cheat

Na tela Press Start, segure L1 + L2 + R1 + △ + X + ←. Em seguida, selecione Start Game e escolha uma fase. Quando o jogo começar, seu personagem vai estar invencível e com munição infinita.

Obs: *acionando esse código não dá para salvar o jogo.*

NASCAR 2000

Corra com Bobby Allison

Na tela Car Selection, aperte L1, R1, L1, R1, □ L2, R2, L2, R2, ○.

Corra com Davey Allison

Na tela Car Selection, aperte R1, L1, R1, L1, □ R2, L2, R2, L2, ○. Comece uma nova temporada e ganhe os primeiro quatro poles e corridas para ter acesso ao piloto.

Corra com Alan Kulwicki

Na tela Car Selection, aperte L1, R1, L2, R2, □ R1, L1, R2, L2.

Corra com Benny Parsons

Na tela Car Selection, aperte L1, R2, R1, L2, □ R2, L1, R1, L2, ○.

Corra com David Pearson

Na tela Car Selection, aperte L1, R1, R2, L2, □ R1, L1, L2, R2, ○.

Corra com Cale Yarbaro

Na tela Car Selection, aperte L1, L2, R1, R2, □ R1, R2, L1, L2, ○.

Pista Montana

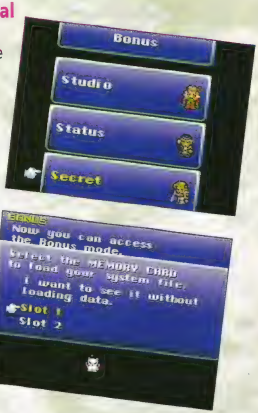
Na tela Car Selection, aperte L1, L1, R1, R1, □ L2, L2, R2, R2, ○. Termine em primeiro lugar todas as 10 corridas do modo Race the King para ter acesso a Kalispell Raceway Park.

Dar tchau

Selecione a visão da cabine no modo Single Player e segure Select até o seu piloto dar tchau.

FINAL FANTASY ANTHOLOGY

Modo bônus em Final Fantasy VI



Termine Final Fantasy VI, e quando a frase "Save the current play data to the system file?" aparecer, selecione "Yes" para salvar o jogo no Memory Card. Quando as imagens aparecerem junto com as palavras "The End", resete o seu P.Station. Em seguida, no menu New Game, entre no Bonus e carregue o jogo que você salvou. Agora você vai poder ativar todos os menus e sub-menus.

007 TOMORROW NEVER DIES

Ativar todas as missões
No menu principal, aperte Select, Select, ○ ○ L1, L1, ○ L1, L1. Se fizer certo, você vai ouvir um som.

Assistir às seqüências FMV
No menu principal, aperte Select, Select, ○ ○ L1, L1, L1, L1, L1, L1, L1 para ativar as seqüências FMV embaixo de Mov, no Options. Se fizer certo, você vai ouvir um som.

Invencibilidade
Pause o jogo e aperte Select, Select, ○ ○ △ Select. Se fizer certo, você vai voltar automaticamente da tela de Pause. Repita o código para voltar ao normal.

Todas as armas e 50 med kits
Pause o jogo e aperte Select, Select, ○ ○ L1, L1, R1, R1 para conseguir todas as armas com munição total e 50 med kits na missão que estiver jogando. Se fizer certo, você vai sair automaticamente da tela de Pause.

Energia total
Pause o jogo e aperte Select, Select, ○ ○ ↑ ↑ ↓. Se fizer certo, você vai sair automaticamente da tela de Pause.

Energia mínima
Pause o jogo e aperte Select, Select, ○ ○ ↓ ↓ ↑. Se fizer certo, você vai sair automaticamente da tela de Pause.

Modo Ethereal
Pause o jogo e aperte Select, Select, ○ ○ △ △ △ △ para atravessar os objetos e paredes. Se fizer certo, você vai sair automaticamente da tela de Pause.

Truque da câmera
Pause o jogo e aperte Select, Select, ○ ○ R2, R2. Se fizer certo, você vai sair automaticamente da tela de Pause. O truque da câmera permite que você mova a câmera por toda a fase. Aperte R1 para mover para frente, L1 para mover para trás, L2 para a esquerda e R2 para a direita. Mova para cima com △ e para baixo com X. Repita o código para desativá-lo.

Correr mais rápido
Pause o jogo e aperte Select, Select, ○ ○ □ □ ○ ○. Se fizer certo, você vai sair automaticamente da tela de Pause.

Congelar todos os objetos
Pause o jogo e aperte Select, Select, ○ ○ Select, Select, △ △ para congelar todos os objetos e inimigos. Se fizer certo, você vai sair automaticamente da tela de Pause. Repita o código para desativá-lo.
Obs: *fique esperto, pois tudo que estiver congelado se moverá junto com você.*

Sair a qualquer hora
Pause o jogo e aperte Select, Select, ○ ○ □ △ □ para deixar a fase. Se fizer certo, você vai sair automaticamente da tela de Pause. Repita o código para desativá-lo.

Completar a missão

Pause o jogo e aperte Select, Select, ○ ○ Select, Select, ○. Se fizer certo, você vai sair automaticamente da tela de Pause.

Remover todos os objetos
Pause o jogo e aperte Select, Select, ○ ○ Select, Select, □ □. Se fizer certo, você vai sair automaticamente da tela de Pause. Repita o código para desativá-lo.

Remover todas as superfícies das texturas
Pause o jogo e aperte Select, Select, ○ ○ Select, Select, ○ ○. Se fizer certo, você vai sair automaticamente da tela de Pause. Repita o código para desativá-lo.

Apagar o fogo
Pause o jogo e aperte Select, Select, ○ ○ Select, Select, R1, R1. Se fizer certo, você vai sair automaticamente da tela de Pause. Repita o código para desativá-lo.

Remover as informações na tela
Pause o jogo e aperte Select, Select, ○ ○ ← → Select. Se fizer certo, você vai sair automaticamente da tela de Pause.

Ver as fronteiras
Pause o jogo e aperte Select, Select, ○ ○ △ △ □ □. Se fizer certo, você vai sair automaticamente da tela de Pause. As fronteiras que você pode atravessar estarão indicadas com luzes de diferentes cores. Isto é bom quando estiver com o esqui e ainda vale para conferir o caminho para as outras fases. Repita o código para desativá-lo.

Ver a informação debug
Pause o jogo e aperte Select, Select, ○ ○ L2, R2 para fazer aparecer vários números e posições. Se fizer certo, você vai sair automaticamente da tela de Pause. Para desativar este código, aperte Select, Select, ○ ○ R2 e L2.

FIFA 2000

Jogadores gordos
Pause o jogo e aperte X, ○ ○ ○ ↓ ↑↑ ← R1.

Dicas

DICAS GAME SHARK

TONY HAWK´S PRO SKATER

(versão 3.2)

Todas as fitas de Tony Hawk:		
	800a684c0032	800a68541f1f
	800a68501f1f	800a68561f20
	800a6852201f	800a68580020
Todas as fitas de Bob Burnquist:		
	800a685a0032	800a68621f1f
	800a685e1f1f	800a68641f20
	800a6860201f	800a68660020
Todas as fitas de Geoff Rowley:		
	800a68680032	800a68701f1f
	800a686c1f1f	800a68721f20
	800a686e201f	800a68740020
Todas as fitas de Bucky Lasek:		
	800a68760032	800a687e1f1f
	800a687a1f1f	800a68801f20
	800a687c201f	800a68820020
Todas as fitas de Chad Muska:		
	800a68840032	800a688c1f1f
	800a68881f1f	800a688e1f20
	800a688a201f	800a68900020
Todas as fitas de Kareem Campell:		
	800a68920032	800a689a1f1f
	800a68961f1f	800a689c1f20
	800a6898201f	800a689e0020
Todas as fitas de Andrew Reynolds:		
	800a68a00032	800a68a81f1f
	800a68a41f1f	800a68aa1f20
	800a68a6201f	800a68ac0020
Todas as fitas de Rune Glifberg:		
	800a68ae0032	800a68b61f1f
	800a68b21f1f	800a68b81f20
	800a68b4201f	800a68ba0020
Todas as fitas de Jamie Thomas:		
	800a68bc0032	800a68c41f1f
	800a68c01f1f	800a68c61f20
	800a68c2201f	800a68c80020
Todas as fitas de Elissa Steamer:		
	800a68ca0032	800a68d21f1f
	800a68ce1f1f	800a68d41f20
	800a68d0201f	800a68d60020
Todas as fitas do Officer Dick:		
	800a68d80032	800a68e01f1f
	800a68dc1f1f	800a68e21f20
	800a68de201f	800a68e40020

Tempo infinito:	800255562400	8006e8822402
	8006cece2402	8006e880ffff
	8006ceccffff	
Barra especial ao máximo:	8002f6e40fff	8002f7d22400
	8002f6e62402	8003ba5e2400
	8002f6e62402	8003c0ea2400
	8002f7ce2400	
Manobras que valem muitos pontos:		
8006e8762400	8006e9a22463	8006e9a00fff
Skatistas super magros:		8008b6a22400
Skate de ponta-cabeça:		800851822400
Pauleira do Dead Kennedys:		800d16480005
Modo Cabeção:		800d17240001
Modo Ether:		800d17220001
Speciometer total:		800d172c0001

CROC 2

(versão 3.2)

Todas as chaves:	80076B540001
Sempre possuir Magic Eye Zoomers:	80076B780002
Vidas infinitas:	80076AC00009
Cristais ao máximo:	D0076B4C0000 80076B4C0063
Vidas ao máximo:	80076ABC0009
Swap Meet Pete Card:	80076AC4270F
Acionar menu de truques (aperte L2 + R2):	8006ff880001

LEGO RACERS

(versão 3.2)

Tempo em 0:00:00:	800b026e2400
Ter acesso a tudo:	d00687b04003
	8016ace8ffff

MEDAL OF HONOR

(versão 3.2)

Missão 1, Level 1 – Munição de rifle infinita:	800eec920008
Missão 1, Level 1 – Granadas infinitas:	800eec840009
Missão 1, Level 1 – Vida infinita:	800ee9560080
Missão 1, Level 2 – Munição de rifle infinita:	800e3c720008
Missão 1, Level 2 – Granadas infinitas:	800e3c660009
Missão 1, Level 2 – Munição para a SMG infinita:	800e3c74001f
Missão 1, Level 3 – Munição infinita para o rifle:	800e33c20008
Missão 1, Level 3 – Granadas infinitas:	800e33b80009
Missão 1, Level 3 – Munição infinita para a SMG:	800e33c40020
Missão 1, Level 3 – Munição infinita para a espingarda:	800e33c60008
Missão 1, Level 3 – Vida infinita:	800e30860080
Missão 2, Level 1 – Munição infinita para a pistola:	800f82b20007

Missão 2, Level 1 – Vida infinita:	800f7f760080
Missão 2, Level 2 – Munição infinita para a pistola:	800e0b240007
Missão 2, Level 2 – Munição infinita para o rifle de franco atirador:	800e0b260005
Missão 2, Level 2 – Vida infinita:	800e07e60080
Missão 2, Level 3 – Munição infinita para a pistola:	800e4e520007
Missão 2, Level 3 – Munição infinita para o rifle de franco atirador:	800e4e540005
Missão 3, Level 3 – Munição infinita para a SMG:	800e4e560014
Missão 2, Level 3 – Granadas Stick infinitas:	800e4e480004
Missão 2, Level 3 – Vida infinita:	800e4b160080
Missão 2, Level 4 – Munição infinita para a pistola:	800ef4520007
Missão 2, Level 4 – Munição infinita para o rifle de franco atirador:	800ef4540005
Missão 2, Level 4 – Munição infinita para a SMG:	800ef4560020
Missão 2, Level 4 – Granadas Stick infinitas:	800ef4480004
Missão 2, Level 4 – Vida infinita:	800ef116 0068
Missão 3, Level 1 – Munição infinita para a pistola:	800e66a20007
Missão 3, Level 1 – Munição infinita para a SMG:	00e66a40020
Missão 1, Level 1 – Vida infinita:	800e63660080
Missão 3, Level 2 – Munição infinita para a pistola Luger:	800e80e20008
Missão 3, Level 2 – Munição infinita para a SMG:	800e80e40020
Missão 3, Level 2 – Munição infinita para o rifle de franco atirador:	800e80e60005
Missão 3, Level 2 – Granadas Stick infinitas:	800e80d80004
Missão 3, Level 2 – Vida infinita:	800e7da6007d
Missão 3, Level 3 – Munição infinita para a Luger:	800ec3f20008
Missão 3, Level 3 – Munição infinita para a SMG:	800ec3f40020
Missão 3, Level 3 – Munição infinita para o rifle de franco atirador:	800ec3f60005
Missão 3, Level 3 – Granadas Stick infinitas:	800ec3e80004
Missão 3, Level 3 – Vida infinita:	800ec0b60080
Missão 3, Level 4 – Munição infinita para a Luger:	800ef2620008
Missão 3, Level 4 – Munição infinita para a SMG:	800ef2640020
Miissão 3, Level 4 – Munição infinita para o rifle de franco atirador:	800ef2660005
Missão 3, Level 4 – Granadas Stick infinitas:	800ef2580004
Missão 3, Level 4 – Vida infinita:	800eef260080
Missão 4, Level 1 – Munição infinita para o rifle:	800e30020008
Missão 4, Level 1 – Granadas infinitas:	800e2ff80004
Missão 4, Level 1 – Munição infinita para a Thompson SMG:	800e30040014
Missão 4, Level 1 – Munição infinita para a espingarda:	800e30060008
Missão 4, Level 1 – Vida infinita:	800e2cc60080
Missão 4, Level 2 – Munição infinita para o rifle:	800e4a720008
Missão 4, Level 2 – Munição infinita para a Thompson SMG:	800e4a740014
Missão 4, Level 2 – Munição infinita para a espingarda:	800e4a760008
Missão 4, Level 2 – Granadas infinitas:	800e4a680004
Missão 4, Level 2 – Vida infinita:	800e47360080
Missão 4, Level 3 – Munição infinita para o rifle:	800e69b20008
Missão 4, Level 3 – Munição infinita para a Thompson SMG:	800e69b40014
Missão 4, Level 3 – Munição infinita para a espingarda:	800e69b60008
Missão 4, Level 3 – Granadas infinitas:	800e69a80004
Missão 4, Level 3 – Vida infinita:	800e66760080
Acionar todas as dicas:	800386a0ffff
Munição infinita: d00461aaa462 800461aa2400 d007dc26a462	d007dc26a462 8007dc262400
Missão 5, Level 1 – Vida infinita:	800e69160080
Missão 5, Level 2 – Vida infinita:	800ef4e60080
Missão 5, Level 3 – Vida infinita:	800e93660080
Missão 5, Level 4 – Vida infinita:	800eb4460080
Missão 6, Level 1 – Vida infinita:	800f3cb60080
Missão 6, Level 2 – Vida infinita:	800e81960080
Missão 6, Level 3 – Vida infinita:	800eb2360080
Missão 7, Level 1 – Vida infinita:	800ef9d60080
Missão 7, Level 2 – Vida infinita:	800ec6660080
Missão 7, Level 3 – Vida infinita:	800fac860080

COMO USAR OS CÓDIGOS

1 - Verifique se a chave do seu Gameshark está para cima, no caso do PlayStation. No Nintendo 64 a chave não existe.

2 - Entre no menu "Select Cheat Codes" usando o botão ○ (no PlayStation) ou A no Nintendo 64.

3 - Escolha a opção "new game" e coloque o nome do jogo.

4 - Escolha a opção "new code".

5 - Escreva o nome do código (ex.: vidas infinitas)

6 - Aperte o botão X (PSX) ou B (N64) e, em seguida, digite os números do código na linha pontilhada. Se o código possui várias linhas de números, após digitar uma linha, confirme-a apertando ○ (PSX) ou A (N64). Caso tenha digitado um número errado, utilize R1 ou L1 (PSX) ou R ou L (N64) para ter acesso ao número que esteja errado e reescrevê-lo. Caso queira apagar uma linha inteira de números, aperte △ (PSX) ou Z (N64) sobre a linha desejada e confirme a deleção.

7 - Após digitar os números, aperte X (PSX) ou B (N64) e confirme a gravação do código.

8 - Aperte X (PSX) ou B (N64) duas vezes para voltar ao menu principal.

9 - Agora escolha a opção "Start Game With Code".

PLAYSTATION MAGAZINE

Atenção, moçada! Depois do sucesso das edições especiais da SuperGamePower, resolvi transformar a PlayStation Magazine em uma revista bimestral. Ou seja, a cada dois meses, você vai encontrar uma nova edição inteirinha sobre PlayStation. Mas fique ligado na nova numeração das edições, pois vamos começar pelo número 1, que é esta revista que está em suas mãos. Veja se você perdeu alguma edição especial e não deixe de completar sua coleção.

NÃO PERCA NENHUMA EDIÇÃO ATRASADA DE SUPERGAMEPOWER
Peça os exemplares pelo telefone (011) 3038-1438 ou pelo fax (011) 3038-1415 ou escreva para a Central de Atendimento - Av. Jaguaré 1.643, Jaguaré, SP, CEP: 05346-000

ESPECIAL 22

Crash Team Racing, Silent Hill (Detonados), Fear Effect, Arc The Lad III, Colony Wars Red Sun, Street Fighter EX 3 (Pré-Estréia), Tomb Raider 4, Tomorrow Never Dies, Marvel Vs. Capcom, Spyro 2, Mission: Impossible, Cool Boarders 4, Formula One 99 (lançamentos)

ESPECIAL 20

Soul Reaver, Final Fantasy VIII americano (Detonados), Especial PlayStation 2 (Circuito Aberto), Tekken Tag Tournament, Gran Turismo 2000, New Ridge Racer, The Bouncer (Pré-Estréia PlayStation 2), Resident Evil 3, Winning Eleven 4, Wild Arms 2, Front Mission 3 (lançamentos)

ESPECIAL 18

Dino Crisis, Metal Gear Solid Integral (Detonados), Legend of Mana, Vandal Hearts II, Driver, Tarzan (Lançamentos), Croc 2, A Bug's Life, Beat Mania, Dance Dance Revolution, Ace Combat 3, Syphon Filter, Legend of Legaia, Test Drive 5 (Dicas)

ESPECIAL 17

Star Wars Episode I: The Phantom Menace, Soul of Samurai, Um Jammer Lammy, Dance Dance Revolution, Bust a Move 2 (Lançamentos), Xenogears, Breath of Fire III (Detonados), Street Fighter Zero 3, Final Fantasy VIII, The King of Fighters '98 (Dicas)

ESPECIAL 15

Syphon Filter, Resident Evil, Parasite Eve (Detonados), The Last Blade, Winning Eleven 3 Final Version, All Star Tennis '99 (Lançamentos), Wild 9, Rival Schools, Final Fantasy VIII, Ridge Racer Type 4, Knockout Kings, Toca 2, Bloody Roar 2, Tricky Sliders, Rogue Trip (Dicas)

ESPECIAL 14

Tomb Raider III, Final Fantasy VIII, Marvel vs. Street, Syphon Filter, Ehrgeiz, Brave Fencer Musashiden, todos na parte PlayStation Magazine; do outro lado da revista (capa dupla), Street Fighter Zero 3 (PStation) SF Collection 1 e 2 (PSX e Saturn), SF Zero 2 (SNes); história da série

NOVA CULTURAL

Fundador
VICTOR CIVITA (1907-1990)

CONSELHO DE ADMINISTRAÇÃO
Presidente: Richard Civita
Conselheiros: João Paulo J. Lopes e Menahem Moussa Politi

DIRETORIA EXECUTIVA
Diretor-Superintendente: Francesco Civita
Diretores: Plácido Nicoletto e Shozi Ikeda

SUPERGAMEPOWER PLAYSTATION MAGAZINE

Nº 1 - FEVEREIRO DE 2000

REDAÇÃO
Editor-Chefe: Rubem Barros
Editora: Ana Luísa Ponsirenas
Chefe de Arte: Karen Colosso
Assistente de Arte: Mônica Maldonado
Assistente Editorial: André Oka
Consultores: Maurício Pancheri, Fabio Taz (**jogos**), Patrícia Fortunato, Maximilian Winter (**texto**)

COMERCIAL
Gerente: Martin Frankenberg

PUBLICIDADE
Gerente: Rozana Rocque
Marketing Publicitário: Maria Izabel Vieira
Executivos de Negócios: Andrea I. Madrid e Márcia Ferrara
Contato: Camilla Dell'Aciprete e Gilda Lario

ASSINATURAS
Assistente: Heloísa Santana

PROMOÇÃO
Gerente: Palmira Valino

PRODUÇÃO GRÁFICA:
Coordenadora: Cláudia Roque

ADMINISTRAÇÃO
Diretor: Shozi Ikeda

SUPERGAMEPOWER PLAYSTATION MAGAZINE (ISSN 1517-6509) é uma publicação bimestral da EDITORA NOVA CULTURAL LTDA. **Redação e Correspondência:** rua Paes Leme 524, 10º andar CEP 05424-010 - São Paulo, SP, tel. (0XX11) 3039-0900. **Publicidade:** (0XX11) 3039-0855/ 3039-0939/ 3039-0940, PABX: 3039-0900. **Representantes:** Curitiba (PR) – GRP - Helenara r. de Andrade, r. João Negrão, 731, sl. 1808, CEP 80010-200, tel. (41) 233-3702/224-6313, fax (41)233-3702, e-mail: grp@orrda.com. br; Florianópolis (SC) – MC Comunicação – Geraldo Nilson de Azevedo, r. Jerônimo Coelho, 280, sl. 602, CEP 88010-030, tel. (48)223-3968, fax (48)222-6701, e-mail: gnilson@matrix.com.br; Brasília (DF) – Nave Business - Ligia David, SEPS 705/905, bl. B, sala 217, Asa Sul, CEP 70390-055, tel. (61)242-9590, fax (61)242-8124, e-mail: newbusiness@raz.com.br; Rio de Janeiro (RJ) – Sólida Mídia e Partic. – Márcia Alvarado e Hayla Carvalho, r. da Assembléia, 10, gr. 2514, centro, CEP 20119-900, telefax (21)531-2380, e-mail: solidar@gbl.com.br

Números atrasados: seis últimas edições recolhidas, mediante disponibilidade de estoque, ao preço da última edição em banca, mais despesas de postagem. Peça ao seu jornaleiro ou por intermédio de nossa Central de Atendimento (de segunda à sexta-feira, das 8 às 20 horas) - Rua Butantã, 500 - 3º andar - Pinheiros - São Paulo - SP. CEP: 05424-000, telefone (0XX11) 3038-1438, fax (0XX11) 3038-1415, atendimento@telelarge.com.br. O pagamento poderá ser feito através de cheque nominal ou pelos cartões: Visa, Credicard, Sollo e American Express.

CENTRAL DE ATENDIMENTO AO ASSINANTE
EDITORA NOVA CULTURAL – A/C do Departamento de Assinaturas. Rua Butantã, 500 - 3º andar - Pinheiros - São Paulo - SP. CEP 05424-000, tel. (0XX11) 3038-1414, de 2ª a 6ª feira, das 8h às 20h, ou use o fax (0XX11) 3038-1418.

A Nova Cultural garante aos assinantes desta publicação a restituição em reais de parte do preço já pago, correspondente aos exemplares não entregues, devidamente corrigido monetariamente, em caso de descontinuação da publicação. Ao fazer sua assinatura, exija a nota/recibo do vendedor e pague sempre com cheque nominal mediante recebimento da primeira via de nosso pedido de venda.

Fotolito: Cybergraph e Lincyr. Impressa na Globo Cochrane Gráfica - Vinhedo. Distribuída com exclusividade no Brasil pela DINAP S/A

IVC ANER

REPLAYSTATION.

Os Guias de Dicas do PlayStation estão de volta às bancas. Se você deixou de comprar no ano passado, aproveite esta oportunidade.

PLAYSTATION

SUPER GAMEPOWER

GUIA DE DICAS nº 1

APENAS R$ 4,90!

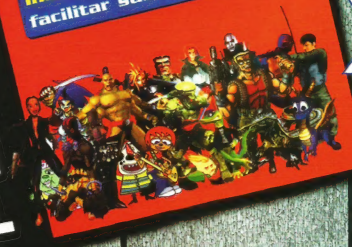
AÇÃO • RPG • ESTRATÉGIA

Mais de 3000 dicas e truques para 322 jogos

Histórico e ficha técnica de cada jogo

Códigos de Game Shark

Índice remissivo para facilitar sua consulta



PLAYSTATION

SUPER GAMEPOWER

GUIA DE DICAS nº 2

ESPORTE • LUTA • TIRO

SÓ R$ 4,90

Mais de 6500 truques e golpes para 201 jogos

Histórico e ficha técnica de cada jogo

Códigos de Game Shark

Índice remissivo para facilitar sua consulta

09 DE FEVEREIRO NAS BANCAS

APENAS R$ 4,90 CADA

Aviso aos fanáticos pelo PlayStation: estamos relançando os dois volumes do Guia de Dicas para PlayStation. Assim, se você se esqueceu de comprar, perdeu ou se levaram o seu emprestado para sempre, esta é sua chance de completar a sua coleção. E se você não conhecia o Guia de Dicas, aproveite para ter na sua casa a maior e mais completa coleção de dicas, macetes e truques para PlayStation já publicada.

Mas vê se, desta vez, você guarda os seus guias a sete chaves. Afinal, mais um replay como este vai levar um tempão para acontecer de novo.

Se você não encontrar algum Guia de Dicas nas bancas, não se desespere: ligue para (0xx11) 3038-1438 e solicite o seu.

SUPER GAMEPOWER

NOVA CULTURAL

Depois de fazer aquele esporte que você adora, você se sente detonado? É sinal de que você pode estar desidratado. E a melhor maneira de evitar tudo isso é se reidratar antes, durante e depois da atividade física com Gatorade, o isotônico mais estudado e testado do mundo. Com ele, você recupera líquidos, sais minerais e o pique. Mantenha seu corpo na garantia. Beba Gatorade.

Gatorade
você quer / você pode

Bebeu, tá novo.

RETRO AVENGERS

Em prol da cultura gamer!

A Retro Avengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a hegemonia clássica do universo gamer, por meio da disponibilização de revistas antigas.
A digitalização do acervo se perfaz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares que chegam ao nosso público com qualidade impecável.

É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, quaisquer valores cobrados pelo acervo não devem ser aceitos - denuncie!

Para manter este trabalho em plena atividade, contamos também com as doações proporcionadas pelos ilustres leitores. Contamos com vocês!

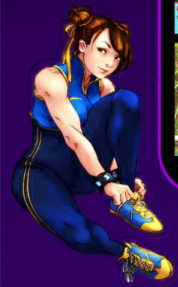
Digitalizado por: *crimsonphoenix*

Editada por: *anderbass*

Revista: *crimsonphoenix*

Para ficar informado sobre os lançamentos de cada edição, nos acompanhe no facebook e para doações entre em contato através do nosso e-mail.

facebook.com/retroavengers

retroavengers@gmail.com

retroavengers.blogspot.com.br